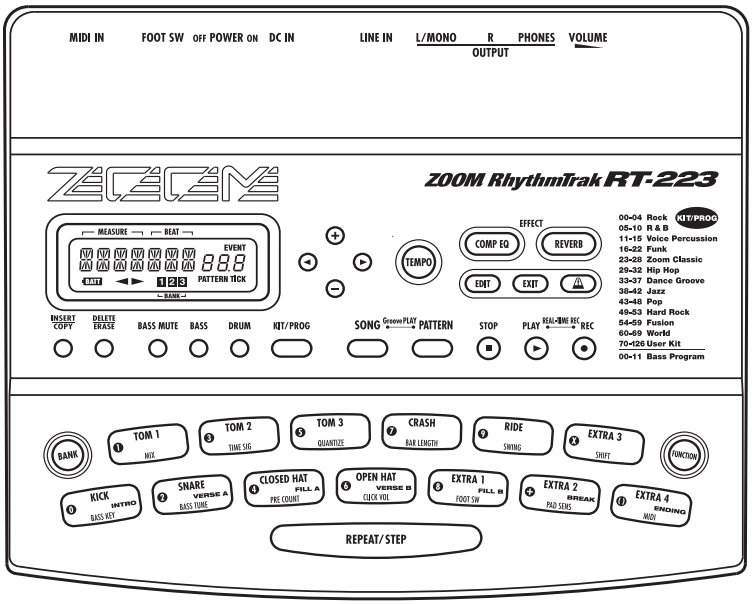
ZOOM RhythmTrak RT-223

オペレーションマニュアル



© 株式会社 ズーム
本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載することを禁じます。

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

⚠ 警告　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

⚠ 注意　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について

⚠ 警告　本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

● ACアダプターによる駆動
- ACアダプターは、必ずDC9Vセンターマイナス300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- AC アダプターをコンセントから抜く時は、必ず AC アダプター本体を持って行ってください。
- 長期間ご使用にならない場合や雷がなっている場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

●乾電池による駆動
- 市販の1.5V単三乾電池×４をお使いください。
- RT-223は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をRT-223から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ブタを閉めてください。

使用環境について

⚠ 警告　RT-223をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。
- 温度が極端に高くなるところや低くなるところ
- 暖房器具など熱源の近く
- 湿度が極端に高いところや、水滴のかかるところ
- 砂やほこりの多いところ
- 振動の多いところ

取り扱いについて

⚠ 警告
- RT-223の上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となることがあります。
- RT-223の上に、ロウソクなど火気のあるものを置かないでください。火災の原因となることがあります。

⚠ 注意
- RT-223は精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

⚠ 警告　ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行なってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行なってください。

改造について

⚠ 警告　ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

音量について

⚠ 注意　RT-223を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

RT-223は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、RT-223と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、RT-223も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について
故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。
「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から１年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。
保証期間内の製造上の不備による故障は無償で修理いたしますので、保証書を提示して修理をご依頼ください。
ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8. 消耗品（電池など）を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます。

このマニュアルは将来必要となることがありますので必ず参照しやすいところに保管してください。

＊ MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
＊ 文中のその他の商標および登録商標は、各所有者に属します。文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意 2
はじめに 4
各部の名称 5
フロントパネル 5
リアパネル 5
接続 6
電池で使用する場合 7
演奏前の準備 7
クイックガイド 8
クイックガイド 1
デモ曲を聴いてみよう 8
クイックガイド 2
パッドを叩いて音を鳴らしてみよう 10
クイックガイド 3
パターンを演奏しよう 12
クイックガイド 4
パッドを叩いて曲を組み立てよう 14
クイックガイド 5
グルーブプレイを楽しもう 16
パッドを使って音を鳴らす
（マニュアル演奏） 18
パッドを使って演奏する 18
キット／プログラムを切り替える 19
パターンを演奏する
（パターンモード） 20
パターンを再生する 20
パターン再生時のテンポを変える 21
パターンをリアルタイム入力する 22
ドラムトラックをリアルタイム入力する 22
ベーストラックをリアルタイム入力する 25
パターンをステップ入力する 27
ステップ入力について 27
ドラムトラックをステップ入力する 28
ベーストラックをステップ入力する 29
パターンを編集する 32
パターンをコピーする／工場出荷時の
パターンに戻す 32
パターンを削除する 33
パターンに名前を付ける 33
ソングを作る（ソングモード） 34
ソングについて 34
ソングをステップ入力する 34
ソングをリアルタイム入力する 36
ソングをFAST 入力する 39
イベントを入力する 42
ソングを再生する 44
ソングを編集する 45
特定範囲の小節をコピーする 45
ソングをコピーする 46
ソングを削除する 47
ソングに名前を付ける 47
パッドを使ってパターンを鳴らす
（グルーブプレイモード） 48
ドラムキットの各種操作
（キットモード） 50
オリジナルのキットを作る 50
ドラムキットをコピーする／
工場出荷時のドラムキットに戻す 52
ドラムキットに名前を付ける 53
エフェクトを使う
（エフェクトモード） 54
エフェクトについて 54
パッチについて 54
COMP EQ エフェクトを使用する 55
REVERB エフェクトを使用する 55
エフェクトのパッチを編集する 57
エフェクトパッチの保存（入れ替え）／
初期化を行う 58
エフェクトのパッチに名前を付ける 59
メトロノーム機能を使う
（メトロノームモード） 60
RT-223 の各種設定を変更する 63
ファンクションの基本操作 63
ファンクションの各項目 64
その他の機能 68
ジャム機能を利用する 68
外部MIDI 機器と RT-223 を
同期させる 69
MIDI 機器から RT-223 の音を鳴らす 70
メモリーの残量を表示する 71
バックライトを消灯する 71
RT-223を工場出荷時の状態に戻す
（イニシャライズ） 71
故障かな？と思われる前に 72
RT-223 資料 73
RT-223製品仕様 73
REVERB モジュール 74
COMP EQ モジュール 75
パッチリスト 76
DRUM KIT リスト 77
BASS PROGRAM リスト 78
DRUM PAD NOTE# 対応表 78
MIDI NOTE# 対応表 78
インストゥルメントリスト 79
プリセットパターンリスト 80
Preset Song PAD パラメーター 85
MIDI インプリメンテーション 86
MIDI インプリメンテーションチャート 87

はじめに

このたびは、**ZOOMリズムトラックRT-223**（以下“**RT-223**”）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。RT-223は次のような特徴をそなえた製品です。

●コンパクトなサイズのドラム／ベースマシン

ギターケースのポケットに入るコンパクトなボディながら、リアルなドラム／ベース音色を使ったリズム伴奏の再生が可能。電池駆動にも対応しており、個人練習のメトロノーム代わりに、あるいはライブ演奏やデモテープ制作用のリズムセクションとして利用できます。

●シンプルな操作を徹底追求

ドラムマシンやシーケンサーを使った経験のない方でも、簡単にお使いいただけます。

●豊富なプリセットパターン

RT-223には合計511種類のパターン（お客様ご自身により作成されたパターンを含む）が保存可能です。工場出荷時には、代表的なパターンが多数収録されていますので、すぐにご利用いただけます。

●1曲分の伴奏をプログラム可能

複数のパターンを演奏順に並べて、1曲分のリズム伴奏（ソング）を作成可能。ソングの入力には、パターン番号、音量、テンポなどの要素を1つ1つ指定するステップ入力に加え、簡単な数式を使って1曲分のパターンを指定するZOOM独自のFAST入力にも対応。

●DJ感覚でパターン演奏ができるグルーブプレイモードに対応

パネル上の各パッドにパターンを割り当てて、パッドを叩いてパターンを切り替えながら演奏するグルーブプレイモードを搭載。ライブ演奏やDJプレイに最適です。

●オリジナルキットの作成が可能

さまざまなジャンルに対応したドラムキット／ベースプログラムを搭載。内蔵されたドラム音色を組み合わせて、オリジナルのドラムキットを作成することも可能です。

●2系統のエフェクトを装備

ドラムキット／ベースプログラムの音色を2系統のエフェクト（COMP EQエフェクトとREVERBエフェクト）で加工することが可能。REVERBエフェクトでは、ドラム音色ごとの効果の深さを調節できます。

●フットスイッチ操作でパターンを切り替えるジャム機能を搭載

フットスイッチを使って、演奏の開始／停止やパターンの切り替えを操作するジャム機能を搭載。楽器を演奏しながらフィルインやブレイクの位置を指定したり、任意の長さのインプロビゼーションが終わってから曲に戻ったりするなど、ジャムセッションのような楽しみ方ができます。

●メトロノーム機能を搭載

スケール練習やリズム練習に便利なメトロノーム機能を搭載。標準的な拍子に加え、5拍子、7拍子などの混合拍子も利用できます。

●外部音源を入力するライン入力端子を装備

ZOOM GFX-1などのマルチエフェクターを通した楽器音と、RT-223の演奏をミックスして出力できます。

●フットスイッチによる各種操作の切り替えが可能

フットスイッチを接続すれば、パターンのスタート／ストップやテンポ変更を足元でコントロールできます。さらにフットスイッチを踏んだときにバスドラムの音色を鳴らしたり、ハイハットのオープン／クローズを切り替えたりすることも可能です。

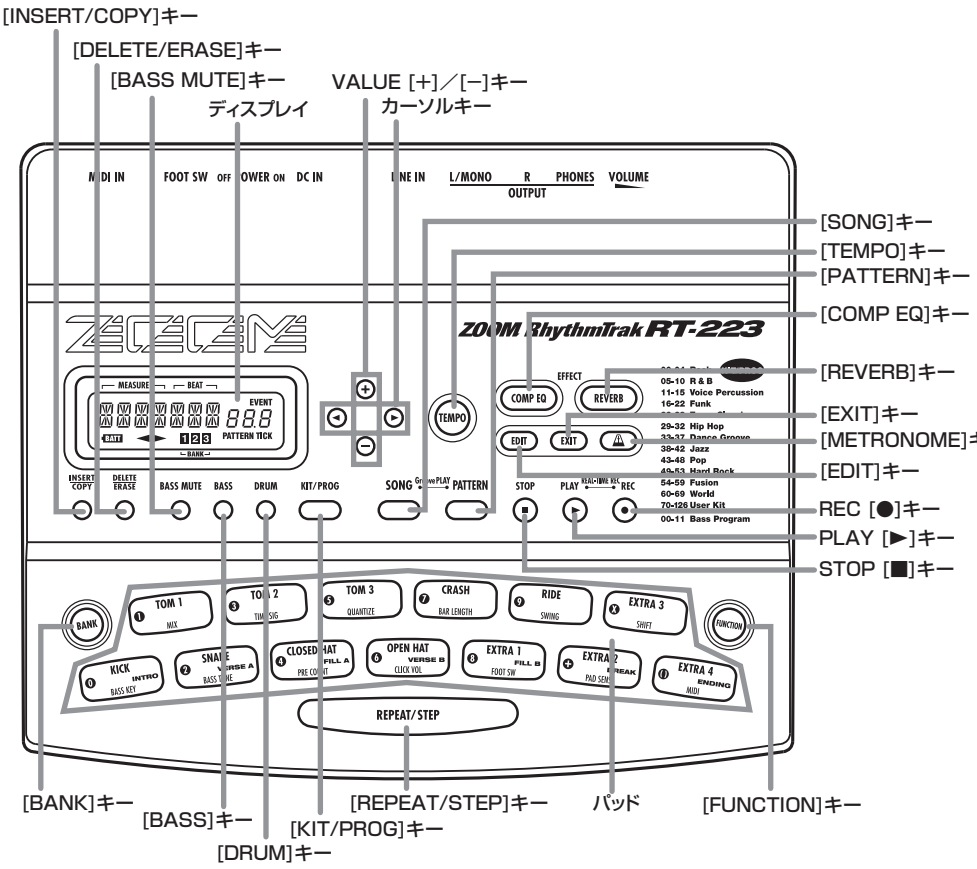
●MIDIによる同期に対応

[MIDI IN]端子を装備。MIDIキーボードなどの外部機器からRT-223の音色を演奏できます。また、外部MIDIシーケンサーからMIDIクロックを受信し、同期走行が行えます。

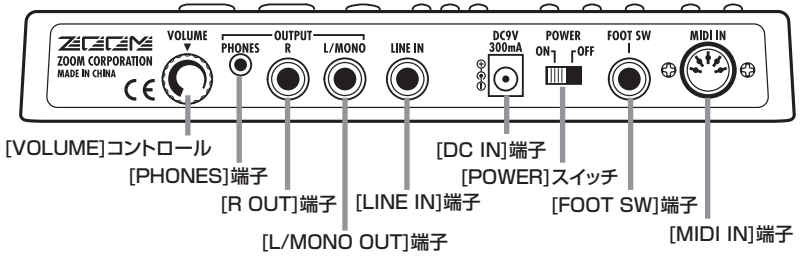
RT-223の機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みください。また、一通り読み終わった後も、保証書と共に大切に保管してください。

各部の名称

フロントパネル



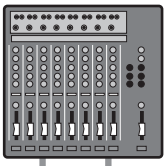
リアパネル



接続

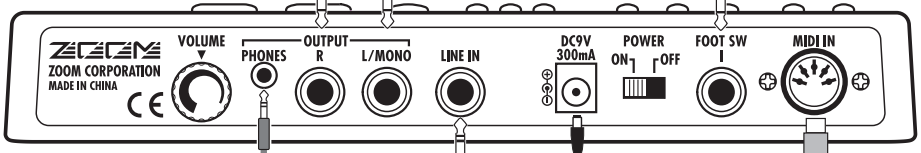
モノラルで再生する場合は、[L/MONO　OUT]端子のみにケーブルを接続します。

別売のFS01（フットスイッチ）を接続すれば、足元の操作でバスドラムの音色を鳴らしたり、ハイハットのオープン／クローズを切り替えたりできます。



ミキサー、オーディオシステムなどの再生装置

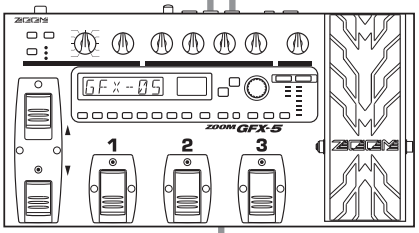
FS01



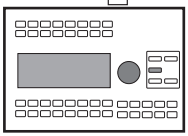
ACアダプター

ヘッドフォン

GFX-5などのエフェクター



MIDI OUT



MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDIインターフェース

[LINE　IN]端子はステレオ入力となっており、GFX-5などのステレオ出力のエフェクターを介して楽器を接続したり、CDプレーヤーなどを接続すれば、RT-223本体の音とミックスした状態で[L/MONO OUT]端子／[R OUT]端子から出力できます。

RT-223と外部シーケンサーなどを同期させたり、外部MIDI機器からRT-223の内蔵音色を鳴らしたりするには、外部MIDI機器のMIDI OUT端子とRT-223の[MIDI IN]端子を接続します。

ギター／ベースなど

電池で使用する場合

RT-223は、単3乾電池×4本で駆動することも可能です。次の手順で電池を入れてください。

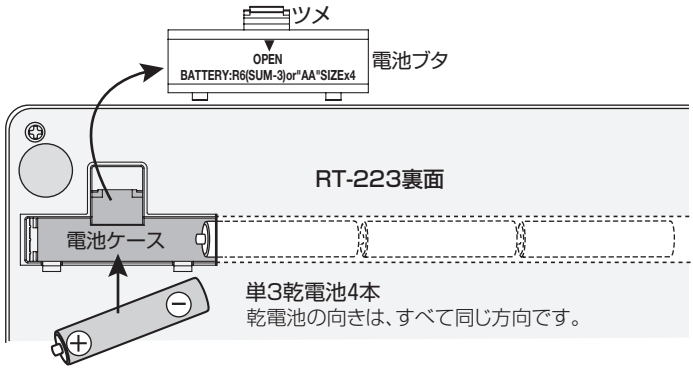
1. RT-223 を裏返しにして、電池ケースのフタを開けてください。

2. 電池ケースに、新品の単 3 乾電池× 4 本を入れてください。

3. 電池ケースのフタを閉めてください。

NOTE

RT-223を電池で駆動しているときに、ディスプレイ上に“BATT”マークが点灯したら、乾電池が消耗しています。すぐに乾電池を交換してください。



演奏前の準備

接続が済んだら、次の要領で音量を調節します。

1. オーディオシステムの電源を切り、音量を完全に絞った状態で、各機器が正しく接続されていることを確認してください。

2. ACアダプター（別売）でご使用になるときは、RT-223の[DC IN]端子にアダプターを接続し、[VOLUME]コントロールを最小レベルまで下げて下さい。

3. RT-223の [POWER]スイッチをオンにしてから、オーディオシステムの電源を入れてください。

4. パッドを叩いて音を出しながら、RT-223の[VOLUME]コントロールとオーディオシステムの音量を適切な値に調節してください。

クイックガイド

ここでは、RT-223 をすぐに使ってみたいというお客様のために、RT-223 の楽しみ方をいくつか紹介します。また、RT-223で使用する基本用語についても説明しておきます。

クイックガイド1　デモ曲を聴いてみよう

まずは、RT-223の内蔵音色を活かしたデモ曲を聴いてみましょう。

❶ RT-223をモニター用オーディオシステムに接続し、電源を入れる

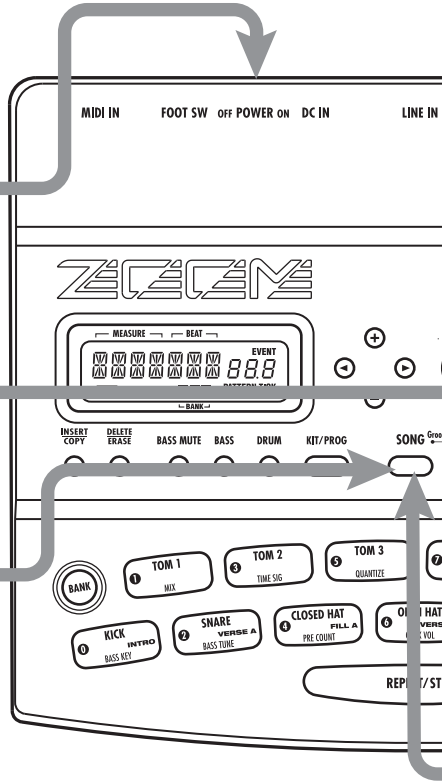
❷ [FUNCTION]キーを押す

[FUNCTION]キーが点滅していることを確認してください。

❸ [SONG]キーを押す

デモ演奏が始まります。

まるで生のバンドを聴いているような、迫力あるバッキング演奏ですね。さまざまなドラム音色、パーカッション音色、ベース音色が使われている点にも注目してください。このようにドラム、パーカッション、ベースによるリアルなバッキング演奏を1台でこなすマシン、これがRT-223です。

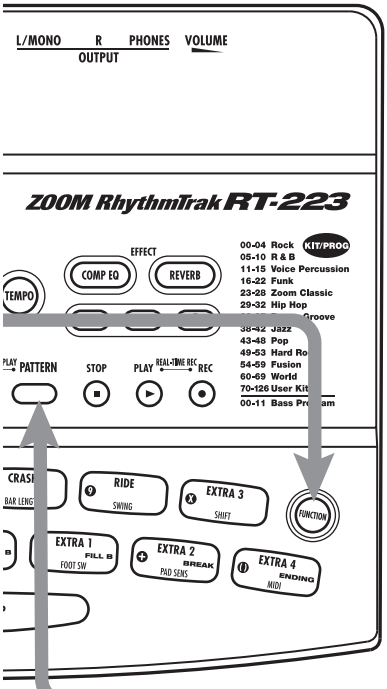


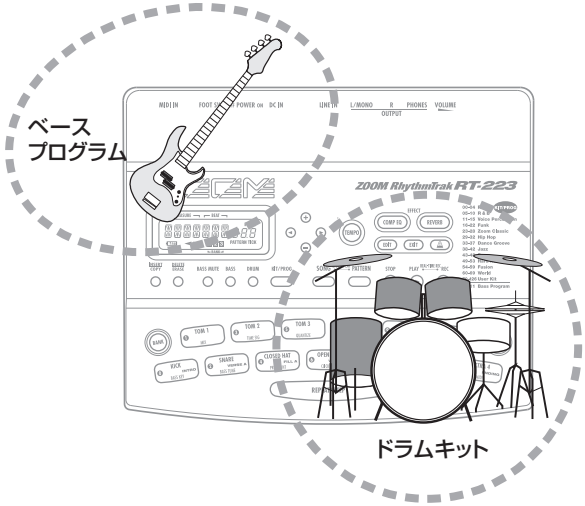
デモ演奏を止めたいときは

❹ [PATTERN]キーまたは[SONG]キーを押す

ドラムキットとベースプログラムについて

RT-223のバッキング演奏は、“ドラムキット”と“ベースプログラム”から構成されています。
ドラムキットとは、バスドラム、スネアドラム、タムなどのドラムセット、コンガ、ボンゴなどのパーカッション、効果音などの音色を音楽ジャンルや用途に応じて組み合わせたものです。RT-223には127種類のドラムキット（うちプログラム済みは70種類）が内蔵されています（オリジナルのドラムキットを作成することも可能です）。
また、ベースプログラムとは、エレクトリックベース、アコースティックベース、シンセベースなどのベース音色のことで、12種類のベースプログラムのうちいずれか1つを選択して演奏できます。





[PATTERN]キーを押した場合
RT-223がパターンモード（パターンを演奏したり記録したりするモード）になります。

[SONG]キーを押した場合
RT-223がソングモード（パターンを並べて1曲分のバッキング演奏を作るモード）になります。

クイックガイド2　パッドを叩いて音を鳴らしてみよう

RT-223のフロントパネルにある13個のパッドを使って、ドラムキットやベースプログラムの音を鳴らしてみましょう。

❶ 電源を入れる

❷ [PATTERN]キーを押す

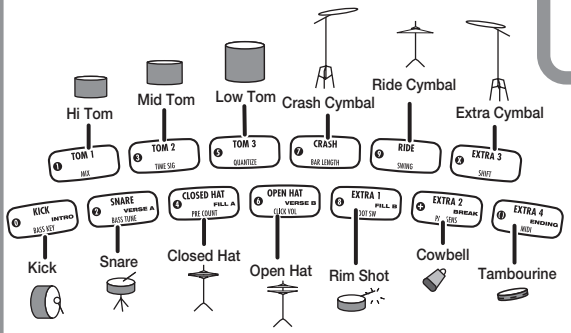
[PATTERN]キーが点灯し、RT-223がパターンモードとなります。

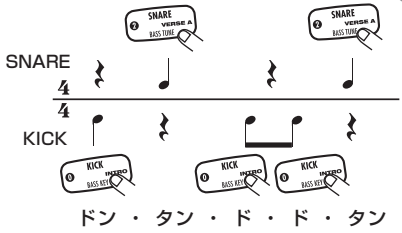
❸ [DRUM]キーを押す

[DRUM]キーが点灯します。これでパッドを使ってドラムキットを演奏できるようになります。

❹ パッドを叩く

さあ、パッドを叩いてみましょう。パッドに応じて異なるドラム音色が聞こえるはずです。RT-223の13個のパッドには、現在選ばれているドラムキット／ベースプログラムに応じて、さまざまな音色が割り当てられています。例えば次の図は、ドラムキットを選んだときに、各パッドに割り当てられるドラム音色の例です。



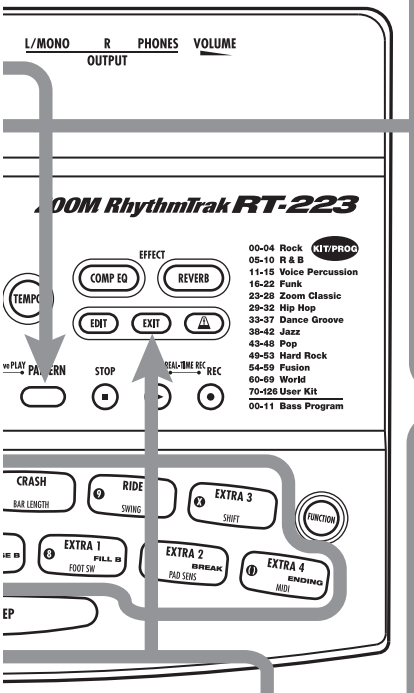


試しにパッド0（KICK）とパッド2（SNARE）を上の図のように叩けば、バスドラムとスネアドラムによるリズムが演奏できます。

ベースプログラムをパッドで演奏したいときは

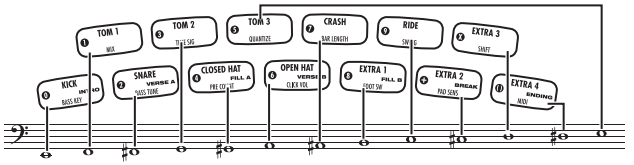
❺ [BASS]キーを押す

[BASS]キーが点灯し、ベースプログラムをパッドで演奏できるようになります。パッドを叩くと、パッドごとに音高（ピッチ）の異なるベース音が聞こえるはずです。



ベースプログラムは、同じベース音色の音高の異なる音をパッドに割り当てたもので、13個のパッドを鍵盤に見立てて演奏できます。

次の図は、ベースプログラムを選んだときにパッドごとに割り当てられた音高の例です。



ドラムキット／ベースプログラムを変えたいときは

❻ [DRUM]／[BASS]キーに続いて[KIT/PROG]キーを押す

[KIT/PROG]キーを押すと、ディスプレイに現在選ばれているドラムキット名またはベースプログラム名が表示されます。

❼ VALUE [+]／[−]キーのいずれか一方を押す

VALUE [+]キー

1つ上のキット／プログラム番号が選ばれます。

VALUE [−]キー

1つ下のキット／プログラム番号が選ばれます。

❽ [EXIT]キーを押す

変更したドラムキット／ベースプログラムをパッドで演奏するには、[EXIT]キーを押してパターンモードに戻ります。

クイックガイド3　パターンを演奏しよう

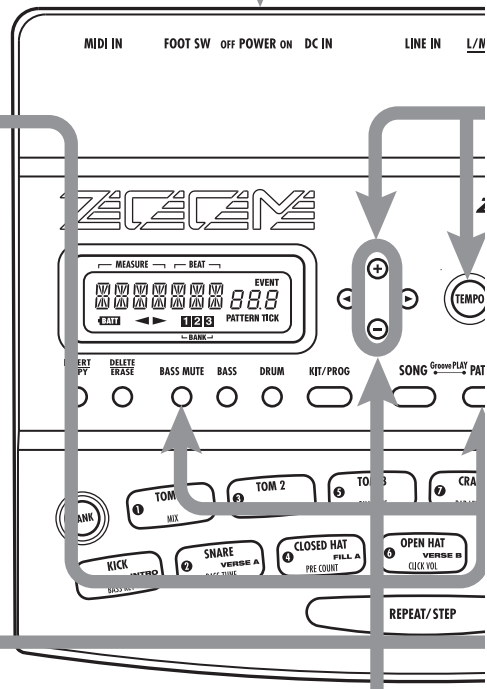
RT-223には、ドラムキットとベースプログラムを使ったパターン（数小節単位のバッキング演奏）が内蔵されています。ここではパターンの演奏を聴いてみましょう。

❶ 電源を入れる

❷ [PATTERN]キーを押す

[PATTERN]キーが点灯し、RT-223がパターンモードになります。ディスプレイには、現在選ばれているパターン名とそのパターン番号が表示されます。

パターン名　　パターン番号

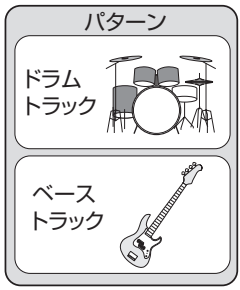


❸ PLAY [►]キーを押す

現在選ばれているパターンの演奏が開始されます。

RT-223のパターンは、ドラムキットとベースプログラムを使った演奏を記録したものです。この演奏を記録する場所を“トラック”と呼びます。

RT-223のパターンにはドラムトラック、ベーストラックという2本のトラックがあり、ドラムトラックにはドラムキットの演奏が、ベーストラックにベースプログラムの演奏が記録されています。



パターンを変えたいときは

❹ VALUE [+]／[−]キーのいずれか一方を押す

テンポを変えたいときは

❺ [TEMPO]キーを押しながら...

[TEMPO]キーを押している間、ディスプレイにテンポの値が表示されます。

VALUE [+]／[−]キーのいずれか一方を押す

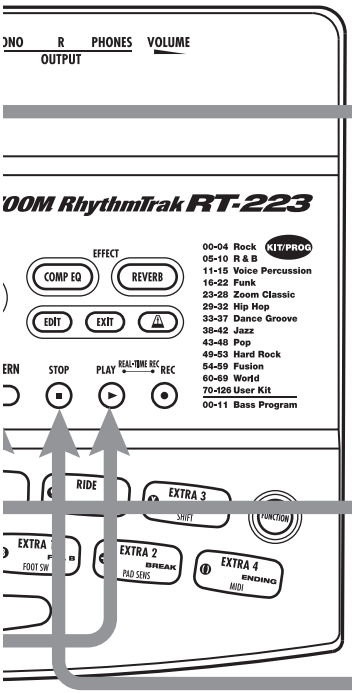
VALUE [+]キー

テンポの値が上がります。

VALUE [−]キー

テンポの値が下がります。

HINT 希望するテンポに合わせて[TEMPO]キーを2回以上叩き、テンポを指定することも可能です（→P21）。



ベース音を消したいときは

❻ [BASS MUTE]キーを押す

もう一度[BASS　MUTE]キーを押すと、元の状態に戻ります。

パターンの演奏を止めたいときは

❼ STOP [■]キーを押す

VALUE [+]キー

1つ上のパターン番号が選ばれます。

VALUE [−]キー

1つ下のパターン番号が選ばれます。

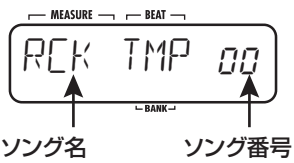
クイックガイド4　パッドを叩いて曲を組み立てよう

ソングモードでは、あらかじめパッドに好きなパターンを割り当てておき、パッドを叩いてパターンを切り替えることができます。この機能を利用すれば、フィルインやブレイクを交えながら、1曲分のパターンをリアルタイムに組み立てることが可能です。

❶ 電源を入れる

❷ [SONG]キーを押す

[SONG]キーが点灯し、RT-223がソングモードになります。ディスプレイには、現在選ばれているソング名とそのソング番号が表示されます。



❸ VALUE [+]／[−]キーでソングを選ぶ

ここでは、ソング番号0〜9の中から選んでみましょう

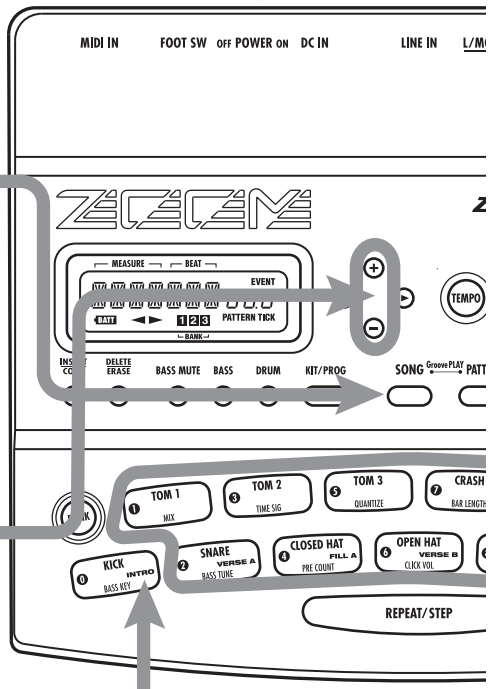
VALUE [+]キー

1つ上のソング番号が選ばれます。

VALUE [−]キー

1つ下のソング番号が選ばれます。

これらのソングは、工場出荷時に、それぞれのパッドに対してパターンが割り当てられています。

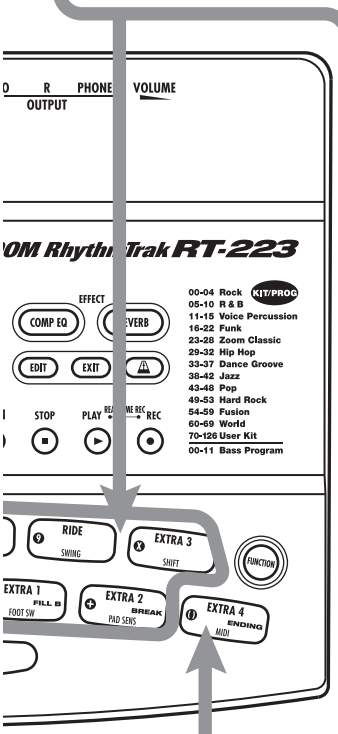


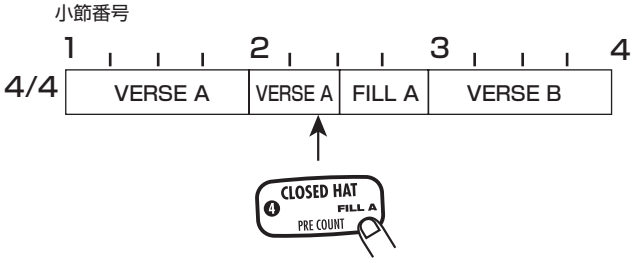
❹ パッド0を押す

パッド0（INTRO）を叩くと、イントロ用のパターンが演奏された後で、自動的にパッド2（VERSE　A）のパターンに切り替わります

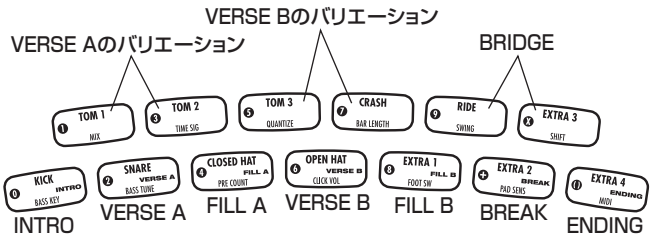
❺ パッド1～9、[+]、[×]を押す

それぞれのパッドに割り当てられたパターンが演奏されます。
パッド4（FILL A）、パッド8（FILL B）、パッド[+]（BREAK）を押したときは、フィルインやブレイクを演奏してから、自動的に別のパッドのパターンに切り替わります。これらのパッドを押したときは、たとえ直前のパターンが演奏中でも、拍の変わり目でパターンが切り替わります（その他のパッドでは、現在のパターンを最後まで演奏してから切り替わります）。





ソング番号0～9のほとんどのソングでは、それぞれのパッドに次のようなパターンが割り当てられています。



❻ パッド[()]を押す

パッド[()]（ENDING）を押すと、エンディング用のパターンが演奏された後で、自動的に演奏が停止します。

このようにソングモードでは、パッドを使って1曲分のバッキング演奏をリアルタイムに組み立てることができます。

HINT パッドの操作をソングとして記録することも可能です（→P36）。
パターンの割り当てや切り替え方法はお客様ご自身が指定できます（→P37）。

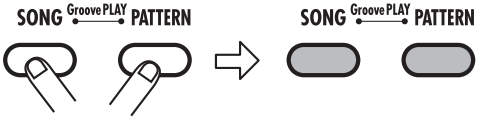
クイックガイド5　グループプレイを楽しもう

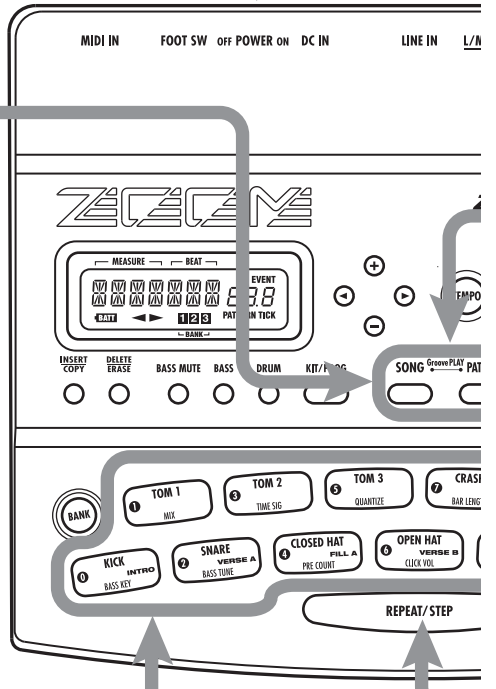
“グループプレイ”とは、パッドを押すだけでさまざまなパターンを切り替えて演奏できる、RT-223ならではの機能です。DJ気分でさまざまなパターンをつなげて演奏してみましょう。

❶ 電源を入れる

❷ [SONG]キーと[PATTERN]キーを同時に押す

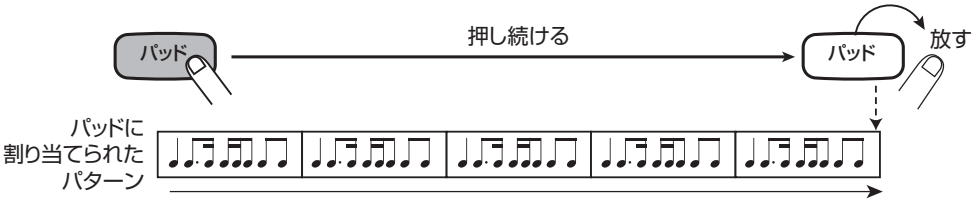
[SONG]キーと[PATTERN]キーが点灯し、RT-223がグループプレイモードになります。





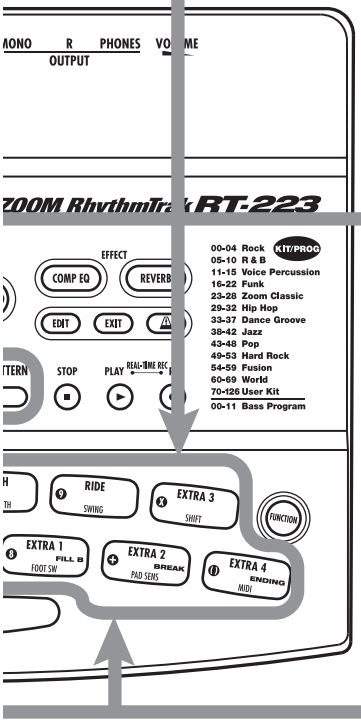
❸ パッドを押す

パッドを押している間、そのパッドに割り当てられたパターンが演奏されます。各パッドにどんなパターンが割り当てられているのかを試してみましょう。

HINT パッドに割り当てられたパターンは変更できます（→P48）

複数のパターンを同時に鳴らしたいときは

❺ 複数のパッドを同時に押す

グルーブプレイモードでは、同時に4つまでのパターンを演奏できます。ベーシックなドラムパターンを鳴らしながら別のパッドを押さえ、ベースパターンやスネアのフィルインを重ねてみましょう。
また、パッドを押すタイミングをずらせば、より複雑なリズムが作れます。



グルーブプレイを止めたいときは

❻ [SONG]キーまたは[PATTERN]キーを押す

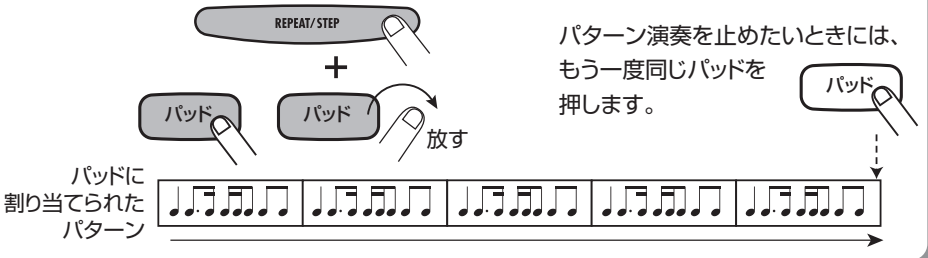
RT-223がパターンモードになります。

RT-223がソングモードになります。

パッドを放してもパターン演奏を続けたいときは

❹ [REPEAT/STEP]キーを押したままパッドを押す

こうすれば、パッドを放してもパターンはそのまま演奏を続けます。例えば、ベーシックなドラムパターンを常に鳴らしておきたいときに便利なテクニックです。



パッドを使って音を鳴らす（マニュアル演奏）

RT-223 は、パターンやソングを再生するだけでなく、パッドを叩いて音を鳴らすマニュアル演奏も楽しめます。ここではマニュアル演奏の方法について説明します。

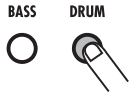
パッドを使って演奏する

RT-223のパッドには、現在選ばれているドラムキット／ベースプログラムに応じて、それぞれ異なる音色や音高が割り当てられます。パッドを叩いてRT-223のリアルな音色を演奏してみましょう。

1. [PATTERN]キーを押してください。

[PATTERN]キーが点灯して、RT-223がパターンモードになります。

2. [DRUM]キーを押してください。



[DRUM] キーが点灯し、パッドを使ってドラムキットを演奏できるようになります。
マニュアル演奏を行うときは、[DRUM] キー／[BASS]キーを使って、ドラムキットまたはベースプログラムを選びます（選ばれたキーが点灯します）。

3. お好きなパッドを叩いてください。

パッドを叩くと、そのパッドが短い時間点灯し、割り当てられたドラム音色が発音します。このとき、パッドを叩く強弱に応じて音量が変化します。

HINT

手順2で[BASS] キーを押したときは、ベースプログラムの音色を演奏できます。ドラムキットではパッドをすぐ放しても音が最後まで鳴りますが、ベースプログラムの場合はパッドを放したときに音が止まります。

4. [BANK]キーを押してください。

[BANK]キーを押すたびに、パッドに割り当てられた音色の設定（パッドバンク）が切り替わります。RT-223は3つのパッドバンクを切り替えて演奏できます。

HINT

ベースプログラムが選ばれているときは、[BANK]キーでベース音色の音域を切り替えられます。

5. あるパッドの音色を連打したいときは、[REPEAT/STEP] キーを押しながらパッドを押してください。

パッドを押している間、その音色が連打されます。連打の速さはテンポに応じて変化します。

HINT

連打の間隔はクオンタイズ（→P65）で調節できます。

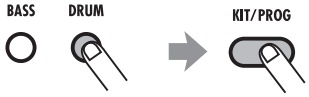
キット／プログラムを切り替える

RT-223では、127種類のドラムキット（うちプログラム済み70種類）と12種類のベースプログラムが利用できます。これらの音色を切り替えてみましょう。

1. [PATTERN]キーを押してください。

[PATTERN]キーが点灯して、RT-223がパターンモードになります。

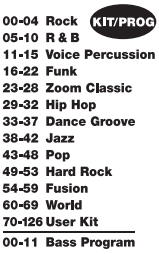
2. [DRUM]キー／[BASS]キーに続き、[KIT/PROG]キーを押してください。



ディスプレイには、現在選ばれているドラムキット（またはベースプログラム）の名前／番号が表示されます。

HINT

選択可能なドラムキットの種類は、パネル上に印字されています。



3. VALUE [＋] ／ [－] キーを使ってドラムキット／ベースプログラム番号を選んでください。

ディスプレイに表示されたキット／プログラム番号が1つずつ上下し、キット／プログラムが切り替わります。

HINT

- VALUE [＋] ／ [－] キーの一方を押し続けると、値を連続的に可変できます。
- VALUE [＋] ／ [－] キーの一方を押しながらもう一方を押せば、数値を素早く増減できます。

4. [PATTERN] キーを押してパターンモードに戻ってください。

新しいキット／プログラムの音色が、パッドで演奏できます。

パターンを演奏する（パターンモード）

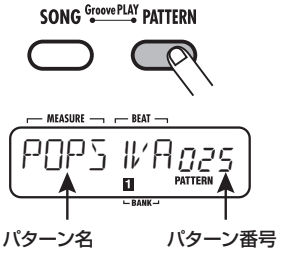
ここではRT-223のパターンを再生する方法を説明します。

パターンを再生する

RT-223には、511種類の伴奏パターンが含まれています。初期状態では、パターン番号0～439にパターンがプログラムされています。

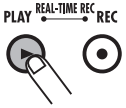
1. [PATTERN]キーを押してください。

[PATTERN] キーが点灯し、RT-223 がパターンモードとなります。ディスプレイには現在選ばれているパターン名とパターン番号が表示されます。

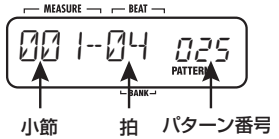


2. VALUE [＋] ／ [－] キーを使って再生したいパターン番号を選んでください。

3. PLAY [▶]キーを押してください。



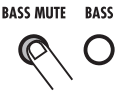
PLAY [▶]キーが点灯してパターンが繰り返し演奏されます。このとき [TEMPO] キーは、テンポに合わせて点滅します。
また、ディスプレイはパターンの現在位置（小節／拍）の表示になります。



HINT

- パターン再生中でもパッドを使ったマニュアル演奏が行えます。
- 再生中にパターン番号を切り替えることも可能です。

4. ベーストラックのみをミュート（消音）したいときは、[BASS MUTE]キーを押してください。



[BASS MUTE]キーが点灯してベーストラックがミュートされます（ドラムトラックのみの演奏となります）。元に戻すには、もう一度 [BASS MUTE]キーを押してください。

HINT

ベーストラックのミュート操作は、パターンが停止しているときでも行えます。

5. パターンの再生を停止するには、STOP [■] キーを押してください。

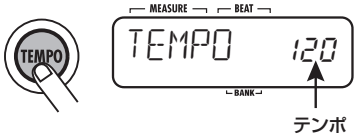
STOP [■]キーの代わりにPLAY [►]キーを押すとポーズ（一時停止）状態となり、PLAY [►]キーが点滅します。この状態でもう一度PLAY [►]キーを押すと、止めた位置から再生を再開します。

パターン再生時のテンポを変える

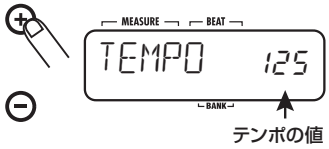
パターンモードでパターンを演奏するときのテンポは、40～250BPM（BPM＝テンポを表す単位。1分間に演奏される4分音符の数を表す）の範囲で調節できます。

1. [TEMPO]キーを押してください。

ディスプレイに現在のテンポが約2秒間表示されます。



2. VALUE [+]／[−]キーを使ってテンポを設定してください。



[EXIT]キーを押すか、しばらく待つと、[TEMPO]キーを押す前の状態に戻ります。

3. マニュアル操作でテンポを設定するには、前記のように“TEMPO”と表示されている間に、[TEMPO]キーを2回叩いてください（タップテンポ機能）。

パターンの停止中または再生中に、[TEMPO]キーを押して“TEMPO”と表示させ、さらに[TEMPO]キーを2回叩けば、その間隔を4分音符としたテンポが設定されます。ある曲にパターンのテンポを合わせるときは、その曲に合わせて [TEMPO]キーを叩くだけで簡単にテンポの設定ができます。

NOTE

パターンモードのテンポは、すべてのパターンに共通です。

パターンをリアルタイム入力する

RT-223 では、お客様ご自身で伴奏パターンを作成できます。パターンの作成方法には、実際にパッドを叩いた演奏をそのまま記録する“リアルタイム入力”と、演奏を止めた状態で 1 音 1 音入力していく“ステップ入力”の2種類があります。ここでは、ドラムトラックとベーストラックのリアルタイム入力を説明します。

ドラムトラックをリアルタイム入力する

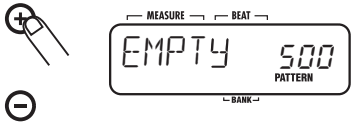
パッドを使ってドラムトラックをリアルタイム入力する方法を説明します。

1. [PATTERN]キーを押してください。

[PATTERN]キーが点灯し、RT-223がパターンモードになります。ディスプレイには、現在選ばれているパターン名とパターン番号が表示されます。

2. VALUE [＋] ／ [－] キーを使って空のパターンを選んでください。

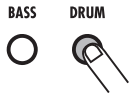
空のパターンが選ばれると、ディスプレイに“EMPTY”と表示されます。



HINT

空のパターンがないときは、不要なパターンを削除してください（→P33）。

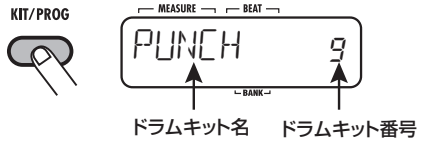
3. [DRUM]キーを押してください。



[DRUM]／[BASS]の各キーは、それぞれドラムトラック／ベーストラックを選ぶのに使用します。

4. [KIT/PROG]キーを押してください。

ディスプレイには、現在選ばれているドラムキット名／ドラムキット番号が表示されます。



5. VALUE [+]／[−]キーを使ってドラムキットを選んでください。

HINT

- VALUE [＋]／[－]キーの一方を押し続けると、値を連続的に可変できます。
- VALUE [+]／[−]キーの一方を押しながらもう一方を押すと、数値を素早く増減できます。
- トラックごとのドラムキット／ベースプログラムは、パターンを記録した後でも変更できます。
- パターンのドラムキット／ベースプログラムを変更すると、自動的に新しいドラムキット／ベースプログラムがそのパターンに保存されます。

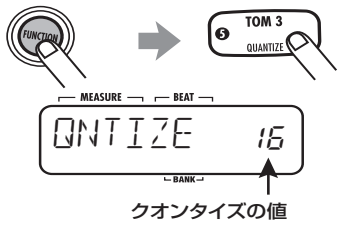
6. [EXIT]キーを押してパターンモードに戻ってください。

新しく選んだドラムキットの音色が、パターンモードで演奏できるようになります。

7. [FUNCTION] キー→パッド 5

（QUANTIZE）の順に押してください。

ディスプレイに現在のクオンタイズの値が表示されます。



“クオンタイズ”とは、記録する音符の最小単位を決める要素です。これによって、入力時に多少タイミングがずれても、設定した最小単位の音符に自動的にそろえられます。なお、クオンタイズの値を一番細かくすれば、リアルタイム入力ならではの人間的なノリを残して記録できます。

HINT

[FUNCTION]キーはRT-223の各種設定を行うためのキーです。詳しくはP63をご参照ください。

8. VALUE [＋] ／ [－] キーを使って、クオンタイズの値（記録する最小単位の音符）を次の中から選んでください。

4.....4分音符	24 .....16分3連音符
8.....8分音符	32 .....32分音符
12.....8分3連音符	48 .....32分3連音符
16.....16分音符	Hi.....1チック（4分音符の1／96）

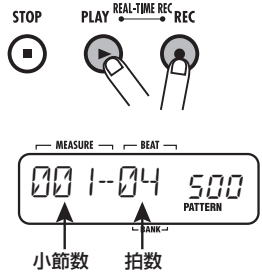
9. もう一度 [FUNCTION] キーを押してください。

クオンタイズの値が確定し、パターンモードに戻ります。

HINT

一度リアルタイム入力を行った後、クオンタイズの値を変更して再び同じトラックに重ねて入力を行うことも可能です。例えば、バスドラムとスネアドラムを４分音符単位で入力した後で、ハイハットを16分音符単位で入力できます。

10. REC [●] キーを押しながらPLAY [►] キーを押してください。



REC [●] キーとPLAY [►] キーが点灯し、“カッ・カッ・カッ・カッ”とメトロノーム音が鳴り始めます。このとき、[TEMPO] キーは現在設定されているテンポに従って点滅します。

HINT

空のパターンを呼び出すと、直前に操作していたパターンと同じ拍子、同じ小節数に設定されます。空のパターンの拍子／小節数を変更する方法については、P64、65 をご参照ください。

11. メトロノームに合わせてパッドを叩いてください。

叩いたパッドの音色が鳴り、クオンタイズの値に従って演奏が記録されます。パターンの最後まで到達すると自動的に先頭に戻り、何度でも追加入力が行えます。なお、パターンの現在位置はディスプレイで確認できます（小節／拍単位）。

HINT

・パターンの入力中に [BANK] キーを使えば、パッドに割り当てられたドラム音色を切り替えながら入力できます。

・リアルタイム入力中に REC [●] キーを押すと、キーが点滅に変わり、パターンの記録が一時的に解除されます。この状態でパッドを叩いても音は鳴りますが、何も記録されません。フレーズや音色の確認に便利です。記録可能な状態に戻すには、もう一度REC [●] キーを押します。

12. 特定のパッドの演奏を消去するには、[DELETE/ERASE]キーを押しながら該当するパッドを押してください。

[DELETE/ERASE]キーとパッドを押している間、そのパッドの演奏がパターンから消去されます（下図1参照）。

ドラムトラック全体の演奏を消去する場合は、[DELETE/ERASE]キーを押しながら、[DRUM]キーを押してください。両方のキーを押している間、ドラムトラックのすべての演奏が消去されます（下図2参照）。

13. 連打音を入力するには、[REPEAT/STEP]キーを押しながらパッドを押してください。

リアルタイム入力中に[REPEAT/STEP]キーを押しながらパッドを押すと、連打音を入力できます。

14. ドラムトラックのリアルタイム入力が終わったら、STOP [■]キーを押してください。

図1　特定のパッドの演奏を消去する場合

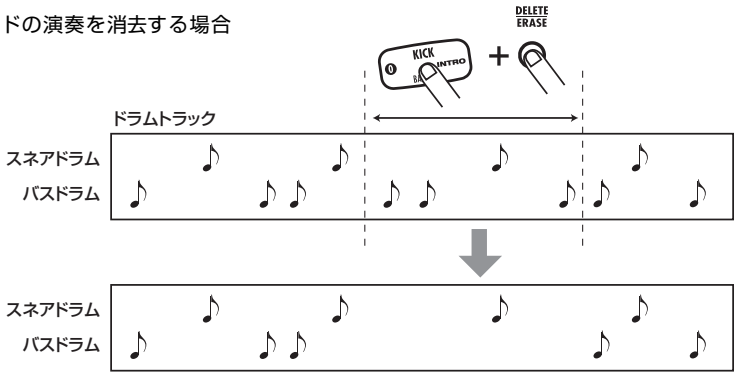
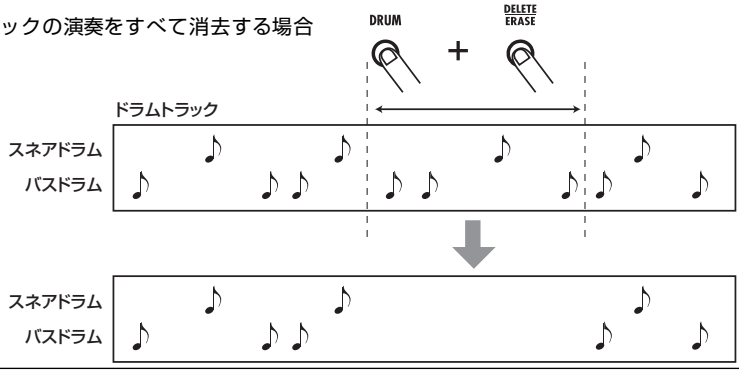


図2　ドラムトラックの演奏をすべて消去する場合



パターンが停止します。

NOTE

・MIDI クロックの受信がオンになっているときは、リアルタイム入力ができません。詳しくは P67をご参照ください。

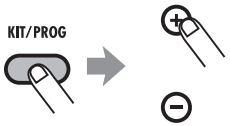
ベーストラックをリアルタイム入力する

「ドラムトラックをリアルタイム入力する」で記録したドラムのパターンにベースを重ねる手順を説明します。

1. **[BASS]キーを押してください。**

ベーストラックが選択されます。

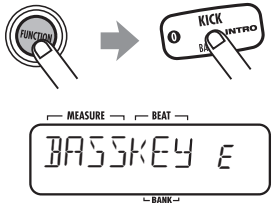
2. **[KIT/PROG] キーを押し、次に VALUE [+]／[−]キーを使ってベースプログラムを選んでください。**



3. **[EXIT]キーを押してパターンモードに戻ってください。**

新しく選んだベースプログラムの音色が、パターンモードで演奏できるようになります。

4. **[FUNCTION] キー→パッド0（BASS KEY）の順に押してください。**



ベーストラックが選ばれているとき、それぞれのパッドは、例えばC、C ♯、D、D ♯、…B、Cのように、音高が半音ずつ高くなる配置になっています。必要ならば、使用する音域に合わせて、一番下のパッド（パッド0）に割り当てる音名を変更できます（下図参照）。

HINT

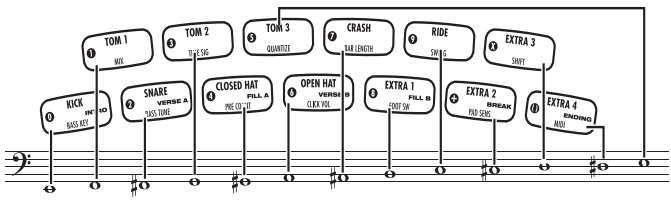
ここで最後に選択した音名が、そのパターン固有のルートとして記憶されます。ソングモードでルート情報を指定すると、ここで選択した音名を基準に、ベーストラックの演奏が上下に移調されます。

5. **VALUE [+]／[−] キーでパッド0に割り当てる音名を選んでください。**

HINT

BASSKEY の設定はパターンごとに保存されます。

BASSKEYを
“E”にした場合の例



6. 設定が終わったら、もう一度[FUNCTION]キーを押してください。

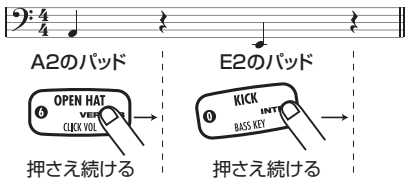
[FUNCTION]キーが消灯してパターンモードに戻ります。

7. REC [●]キーを押したままPLAY [►]キーを押してください。

REC [●]キーとPLAY [►]キーが点灯し、"カッ・カッ・カッ・カッ" とメトロノーム音が鳴り始めます。すでにドラムトラックに演奏が入力されていれば、繰り返し再生されます。このとき、[TEMPO]キーが現在のテンポに従って点滅します。

8. メトロノーム音に合わせて、入力したいフレーズの音高に相当するパッドを押してください。

ドラムトラックとは異なり、ベーストラックにはパッドを押さえている長さも記録されます。例えば次の譜例を記録するには、A2のパッドとE2のパッドをそれぞれ4分音符の長さだけ押し続けます。



HINT

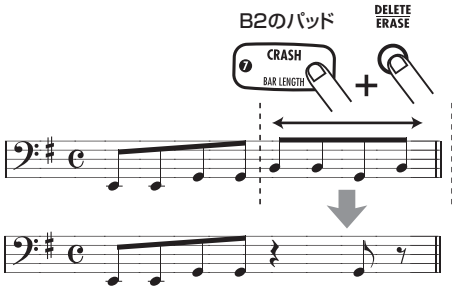
- パターンの入力中に[BANK]キーを使えば、パッドに割り当てられたベースの音域を切り替えながら入力できます。
- リアルタイム入力中にREC [●]キーを押すと、キーが点滅に変わり、パターンの記録が一時的に解除されます。この状態でパッドを叩くと、音は鳴りますが何も記録されません。フレーズや音色の確認に便利です。記録可能な状態に戻すには、もう一度REC [●]キーを押します。

9. 特定のパッドの演奏を消去したい場合は、[DELETE/ERASE]キーを押しながら該当するパッドを押してください。

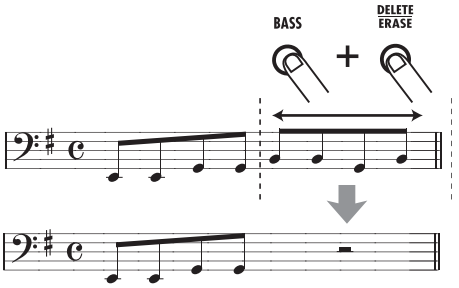
[DELETE/ERASE]キーとパッドを押している間、そのパッドの演奏がパターンから消去されます。

ベーストラック全体の演奏を消去する場合は、[DELETE/ERASE]キーを押しながら[BASS]キーを押してください。両方のキーを押している間、ベーストラックのすべての演奏が消去されます。

● 特定のパッドの演奏を消去する場合



● ベーストラックの演奏をすべて消去する場合



10. ベーストラックのリアルタイム入力が終わったらSTOP [■]キーを押してください。

パターンが停止します。

HINT

必要ならば、入力したベースフレーズに応じてパターンのルートを指定してください。パターンのルート情報は、BASS KEY（P64）で設定します。ただし、ソングで利用しないパターンや、ベーストラックが空のパターンでは、設定を行わなくてもかまいません。

パターンをステップ入力する

ここでは、パターンを入力するもう1つの方法として、ステップ入力を説明します。

ステップ入力について

ステップ入力とは、RT-223を停止させた状態で1音1音の演奏情報を入力していく方法です。パッドを叩くのが苦手という方でも、ステップ入力を使えば複雑なドラムパターンやベースパターンが簡単に入力できます。

ドラムトラックのステップ入力では、まず最小単位となる音符（1 ステップの長さ）を選びます。次に、パッドを叩いて入力するドラム楽器を指定し、[REPEAT/STEP] キーを押すと、音符が入力されて1ステップ進みます。また、パッドを押さずに[REPEAT/STEP] キーを押した場合は、休符となります。
例えば次のようなパターンのバスドラムをステップ入力する場合は、最小単位として8分音符を選び、
[KICK]→[STEP]→[STEP]→[STEP]→[KICK]→→[STEP] → [STEP] → [STEP] → [STEP] → [KICK]→[STEP]

という順番で入力します。（下図1参照）。

パターンの最後まで進んだら自動的に先頭に戻りますので、同じようにスネア、ハイハットと個別に入力し、1つのパターンを完成させます。また、同時に2つのパッドを叩けば、2つの音色を同じ位置に入力できます。

ベーストラックのステップ入力には、ドラムトラックにはない“音高”と“音の長さ”という要素が加わります。ドラムトラックではパッドごとに異なる楽器が割り当てられていますが、ベーストラックの場合はどのパッドを押すかでベース音の音高が決まります。
パッドを押したときに最小単位の音符が入力され、[REPEAT/STEP]キーを押したときに1ステップ進むのはドラムトラックと同じですが、音符を入力するときに“デュレーション”と呼ばれるパラメーターを使って、実際に音が鳴る長さを指定できる点が異なります。このパラメーターを使えば、ステップの長さは同じでも、実際に音が鳴っている長さを1音1音細かく指定できます。
例えば下図2のようなベースのフレーズを入力するときは、最小単位として8分音符を選び、デュレーションを切り替えながら下図2のように入力します。

図1

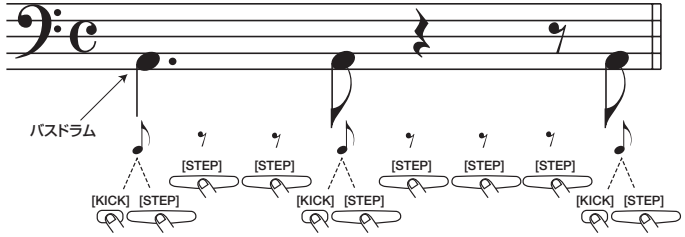
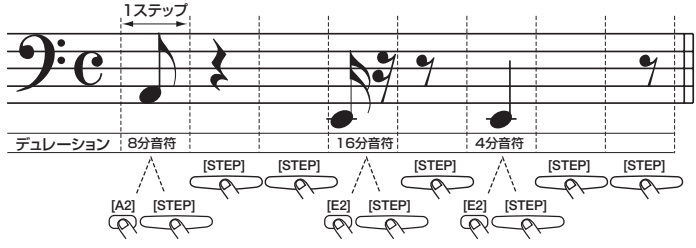


図2



ドラムトラックをステップ入力する

ここでは、ドラムトラックにステップ入力する方法を説明します。

1. **パターンモードで空のパターンを選び、必要に応じてドラムキットを選択してください。**

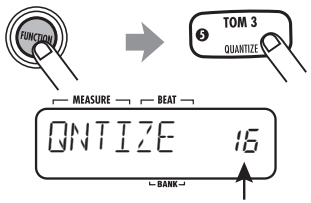
パターン／ドラムキットの選択方法は、リアルタイム入力と同じです（→P22）。
空のパターンが選ばれると、ディスプレイに“EMPTY”と表示されます。

HINT

空のパターンがないときは、不要なパターンを削除してください（→P33）。

2. **[FUNCTION]キー→パッド5（QUANTIZE）の順に押してください。**

現在のクオンタイズの設定値が表示されます。ステップ入力時の最小単位となる音符は、この値で決定されます。



クオンタイズの値

3. **VALUE [+]／[−]キーを使ってクオンタイズの値（1ステップの長さ）を次の中から選んでください。**

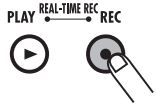
4.....4分音符
8.....8分音符
12.....8分3連音符
16.....16分音符
24.....16分3連音符
32.....32分音符
48.....32分3連音符
Hi.....1チック（4分音符の1／96）

4. **もう一度 [FUNCTION] キーを押してください。**

クオンタイズの値が確定し、パターンモードに戻ります。

5. **REC [●]キーを押してください。**

REC [●] キーが点灯し、パターンのステップ入力が可能になります。



6. **音符を入力するには、その音色に相当するパッドを押し、続いて[REPEAT/STEP]キーを押してください。**

音符が入力され、1ステップ先へ進みます。

HINT

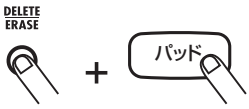
パターンの現在位置は、ディスプレイで確認できます（小節／拍／チック単位）。

7. **休符を入力したいときは、[REPEAT/STEP]キーのみを押してください。**

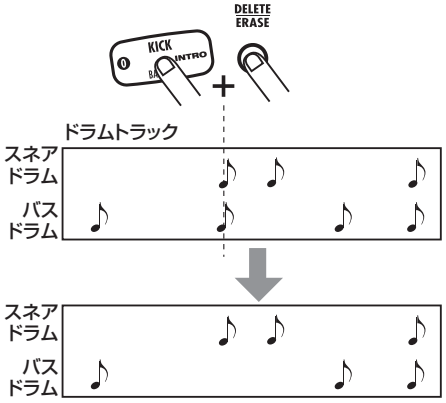
パッドを押さずに [REPEAT/STEP] キーを押し

た場合は、音符が入力されずに1ステップ進みます。
パターンの最後まで進むと自動的に先頭に戻り、引き続き入力が行えます。

8. 特定のパッドの音を消去したい場合は、[REPEAT/STEP] キーを使って目的の位置まで進み、[DELETE/ERASE]キーを押しながら該当するパッドを押してください。



[REPEAT/STEP]キーで位置を進めていくと、現在位置に入力されている音に対応するパッドが点灯します。[DELETE/ERASE]キーを押しながらパッドを押して音符を消去すると、そのパッドが消灯します。



NOTE

ステップ入力では、トラック全体の演奏を一度に消去することはできません。

9. ドラムトラックのステップ入力が終わったら、STOP [■] キーを押してください。

REC [●] キーが消灯し、ステップ入力が終了します。

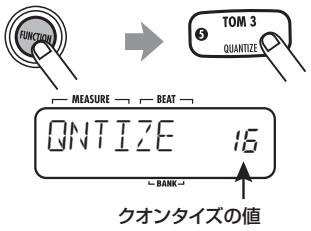
ベーストラックをステップ入力する

「ドラムトラックをステップ入力する」で記録したドラムのパターンに、ベーストラックをステップ入力で重ねてみましょう。ベーストラックには“音高”と“音の長さ”という要素があるため、ドラムトラックとは若干操作が異なります。

1. パターンモードで [BASS] キーを押してください。

ベーストラックが選択されます。ベースプログラムの選択方法は、リアルタイム入力と同じです(→P25)。

2. [FUNCTION] キー→パッド5 (QUANTIZE) の順に押してください。



クオンタイズの値を設定できるようになります。

3. VALUE [+] ／[−] キーを使ってクオンタイズの値（1 ステップの長さ）を選んでください。

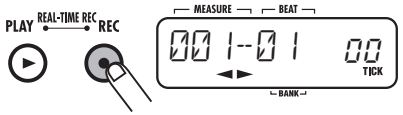
クオンタイズの値については P23 をご参照ください。

4. もう一度 [FUNCTION] キーを押してください。

クオンタイズの値が確定し、パターンモードに戻ります。

5. REC [●]キーを押してください。

表示が次のように変わり、ステップ入力が可能な状態となります。



6. 左右のカーソルキーのうちどちらか一方を押してください。

表示が次のように変わります。ここではデュレーションの値が変更できます。

選択できる値と対応する音符の長さは次の通りです。

1～8..... 4分音符×1～8に相当する長さ
3／2..... 付点4分音符
3／4..... 付点8分音符
1／2..... 8分音符
1／3..... 8分3連音符
1／4..... 16分音符
1／6..... 16分3連音符
1／8..... 32分音符

7. カーソルキーを使ってデュレーションの値を選んでください。

一定の時間が過ぎると、手順5の画面に戻ります。

8. 音符を入力するには、その音高に相当するパッドを押し、[REPEAT/STEP] キーを押してください。

音符が入力され、1ステップ先に進みます。入力された音は、デュレーションで指定した長さとなります。パターン内の現在位置はディスプレイ（小節／拍／チック単位）で確認できます。

NOTE

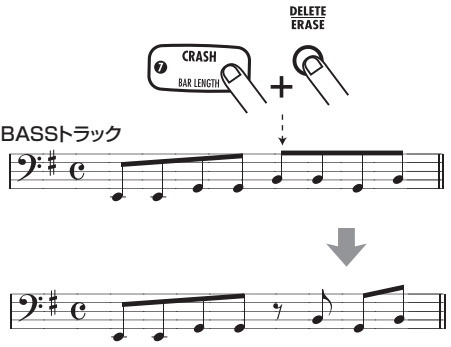
入力した音符のデュレーションがパターンの長さを越えた場合、パターンの終わりまでの長さが有効となります。

9. ステップを進めるには [REPEAT/STEP] キーを押してください。

パッドを押さずに [REPEAT/STEP] キーを押した場合は、音符が入力されずに1ステップ進みます。

10. 特定のパッドの音を消去したい場合は、[REPEAT/STEP] キーを使って目的の位置まで進み、[DELETE/ERASE] キーを押しながら該当するパッドを押してください。

[REPEAT/STEP] キーでステップを進めていくと、現在位置に入力されている音に対応するパッドが点灯します。[DELETE/ERASE]キーを押しながらパッドを押して音符を消去すると、そのパッドは消灯します。



11. クオンタイズやデュレーションの値を変更しながら手順8～10を繰り返し、パターンの最後まで入力してください。

パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻ります。

12. ベーストラックのステップ入力が終わったら、STOP [■] キーを押してください。

REC [●] キーが消灯し、ステップ入力が終了します。

HINT

必要ならば、入力したベースフレーズに応じてパターンのルートを指定してください。パターンのルート情報は、BASS KEY（P64）で設定します。ただし、ソングで利用しないパターンや、ベーストラックが空のパターンでは、設定を行わなくてもかまいません。

パターンを編集する

ここでは、パターンの編集方法について説明します。

パターンをコピーする／工場出荷時のパターンに戻す

現在選択しているパターンを、別の位置にコピーします。既存のパターンを利用し、ドラムトラックの演奏はそのままでベーストラックのみフレーズを変えるときなどに便利です。
また、工場出荷時にプログラムされているパターン（パターン番号0～439）については、以下で説明するコピー操作を使って、工場出荷時の状態に戻すことができます。

NOTE

コピーを実行すると、コピー先のパターン番号に登録されていたパターンは失われます。この操作は慎重に行ってください。

1. [PATTERN]キーを押してください。

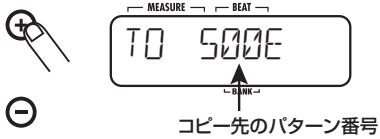
RT-223がパターンモードになり、パターンの選択画面が表示されます。

2. VALUE [＋]／[－]キーを使ってコピー元となるパターンを選んでください。

3. [INSERT/COPY]キーを押してください。

[INSERT/COPY]キーが点滅し、現在のパターンがコピー元として選ばれます。

4. VALUE [＋]／[－]キーでコピー先のパターン番号を選んでください。



HINT

空のパターンを選ぶと、パターン番号の右に“E”が表示されます。

工場出荷時にプログラムされているパターン番号（0～439）を元のパターンに戻したいときは、コピー元とコピー先のパターン番号を一致させ（ディスプレイに“COPY”と表示されます）、手順5に進みます。

5. コピーを実行するには、[INSERT/COPY]キーを押してください。

- コピー先として空のパターンを選んだ場合
  [INSERT/COPY] キーを押すと、コピーが実行されます。
- コピー先として既存のパターンを選んだ場合
  [INSERT/COPY]キーを押すと、“REPLACE”と表示されます。コピーを実行するには、もう一度[INSERT/COPY]キーを押します。
- コピー元とコピー先に、同じパターン番号（0～439）を選んだ場合
  [INSERT/COPY]キーを押すと、“FACTORY”

と“REVERT”が交互に表示されます。現在操作しているパターンを工場出荷時の状態に戻すには、もう一度 [INSERT/COPY] キーを押します。

コピー／工場出荷時のパターンへの復帰が実行されると“DONE”と表示され、パターンモードに戻ります。なお、[INSERT/COPY]キーの代わりに[EXIT] キーを押せば、操作を中止してパターンモードに戻ります。

パターンを削除する

記録されたパターンの内容をすべて削除して空の状態にします。メモリーの空き容量を確保したいときに利用します。

NOTE

削除したパターンは二度と復活できません。この操作は慎重に行ってください。

1. **パターンモードで削除したいパターンを選んでください。**

2. **[DELETE/ERASE]キーを押してください。**

[DELETE/ERASE]キーが点滅し、現在の“パターン名／パターン番号”と“DELETE”の文字が交互に表示されます。

3. **削除を実行するには[DELETE/ERASE]キーを押してください。**

削除が実行されると“DONE”と表示され、パターンモードに戻ります。なお、[DELETE/ERASE]キーの代わりに[EXIT]キー押せば、操作を中止してパターンモードに戻ります。

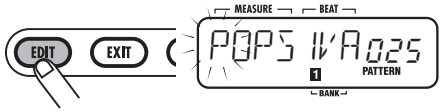
パターンに名前を付ける

空のパターンを選んで新しいパターンを作成したときは、“PAT xxx”（xxx にはパターン番号が入ります）という名前が自動的に付けられます。この名前は必要に応じて変更できます。

1. **パターンモードで名前を変更したいパターンを選んでください。**

2. **[EDIT]キーを押してください。**

パターン名の選選択中の文字が点滅します。



3. **左右のカーソルキーを使ってカーソル位置を移動し、VALUE [+]／[−] キーを使って文字を選んでください。**

利用可能な文字は次の通りです。

数字：0〜9
英字：A〜Z
記号：(スペース)、() ＊+ −／

4. **手順 3 を繰り返して、希望する名前を付けてください。**

5. **名前の入力が終わったら、[EXIT]キーを押してください。**

入力した名前が確定し、パターンモードに戻ります。

ソングを作る（ソングモード）

ここでは、ソングの仕組みと作成方法について説明します。

ソングについて

ソングとは、パターン（ドラムトラックとベーストラックから構成される数小節の演奏）を演奏順に並べた1曲分のバッキング演奏です(下図参照)。RT-223では、100曲のソングが作成できます。

ソングを入力するには、次の3種類の方法があります。

● ステップ入力
演奏するパターンとその小節数を指定して、曲の先頭から 1 つずつパターンを並べていく方法です。ソングを細かく作り込みたいときに向いています。

● リアルタイム入力
パッドに任意のパターンを割り当てて、パターンの演奏順をリアルタイムに記録していく方法です。直感的で素早くソングを作成したいときに向いています。

● FAST入力
簡単な数式を使って、1 曲分のパターンの演奏順を一括して書き出す方法です。パターンの繰り返しが多いときや、あらかじめ曲の構成が決まっているときに向いています。

HINT

・どの入力方法でも作成されるソングの内容は変わりません。FAST 入力やリアルタイム入力でソングを作成した後に、ステップ入力で細かい部分を作り込むことも可能です。

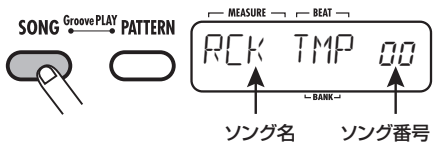
・ソングには、パターン情報以外に、テンポ、拍子、音量などの各種情報（イベント）が含まれています（→ P42）。これらのイベントを入力するには、ステップ入力を使います。

ソングをステップ入力する

ここでは、パターンを1つずつ並べてソングを作るステップ入力の方法を説明します。

1. [SONG]キーを押してください。

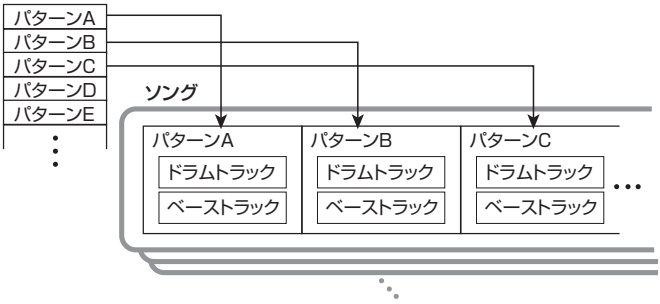
[SONG] キーが点灯し、RT-223がソングモードになります。ディスプレイには、現在選ばれているソング名とソング番号が表示されます。



2. VALUE [+]／[−]キーを使い“EMPTY”と表示されるソングを選んでください。

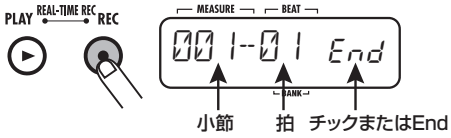
HINT

・空のソングがないときは、不要なソングを削除してください（→P47）。
・VALUE [＋]／[－]キーの一方を押し続けると、値を連続的に変化できます。
・VALUE [＋]／[－]キーの一方を押しながらもう一方を押すと、数値を素早く増減できます。

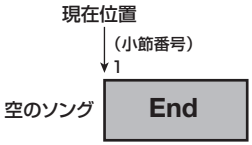


3. REC [●]キーを押してください。

REC [●] キーが点灯し、表示が次のように変わります。この画面でステップ入力が行えます。

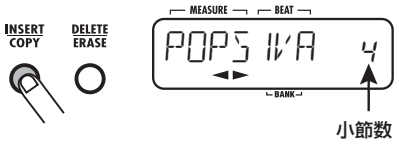


“End”の表示は、ソングの終了位置を表しています。空のソングはまだ何も入力されていないので、先頭に“End”があります。



4. [INSERT/COPY]キーを押してください。

表示が次のように変わり、パターンの入力が可能になります。



5. VALUE [+]／[−]キーを使って入力したいパターンを選んでください。

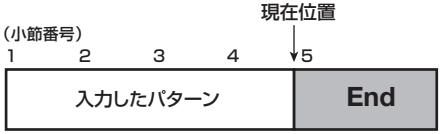
選んだパターン名がディスプレイに表示されます。

6. 左右のカーソルキーを使って入力するパターンの小節数を設定してください。

パターン本来の小節数よりも大きい値を選んだ場合は、同じパターンが繰り返されます。本来の小節数よりも小さい値を選んだ場合は、パターンの途中で次のパターンに切り替わります。

7. 設定が終わったら [INSERT/COPY] キーを押してください。

設定した小節数だけパターンが入力され、ディスプレイにはソングの終了位置が表示されます。また、終了位置を示す“End”は最後の小節へ移動します。



なお、ソングのステップ入力中は、次の操作で入力位置を移動できます。

- **イベント単位で移動するには**
  VALUE [+]／[−]キーを操作します。キーを押すたびに、現在位置の前後にあるイベントに移動します。
- **小節単位で移動するには**
  左右のカーソルキーを操作します。キーを押すたびに、現在位置の前後にある小節の先頭へ移動します。
- **16分音符単位で移動するには**
  [REPEAT/STEP] キーを操作します。キーを押すたびに16分音符単位ずつ先に進みます。

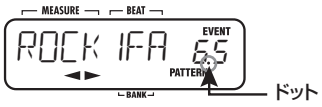
8. 手順4～7を繰り返して、パターンを最後まで入力してください。

なお、入力したパターンを修正するには、次のように操作します。

- **パターンを選び直すには**
  左右のカーソルキーを使って目的のパターン情報が入力されている位置まで移動し、[EDIT]キーを押します（イベントの編集画面に切り替わります）。次に、左右のカーソルキーで“PTN”を選び、VALUE [+]／[−]キーを使ってパターン番号を選び直します。ステップ入力の画面に戻るには、[EXIT]キーを押します。イベントの入力／編集についての詳細は、P42をご参照ください。

小節の途中でパターンを切り替えた場合、通常はその位置で新しいパターンが先頭から始まります。しかし、必要ならば、パターンが切り替わるときに、新しいパターンを途中から始めることも可能です。例えば、1小節の3拍目から新しいパターンのフィルを入れたいときなどに便利です。

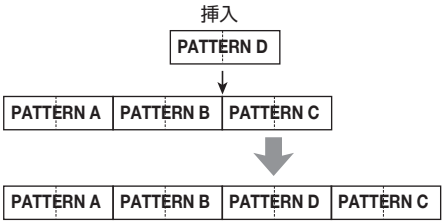
これを行うには、新しいパターン番号が表示されているときに [REPEAT] キーを押し、パターン番号の横に、“.”（ドット）を表示させます。



[REPEAT] キーをもう一度押すと“.”（ドット）が消え、パターンが先頭から始まります。

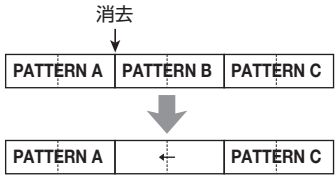
● ソングの途中に新規のパターンを挿入するには

パターンを挿入したい位置まで移動し、手順4～7を実行します。現在位置にパターンが挿入され、それ以降のパターンが後ろにずれます。



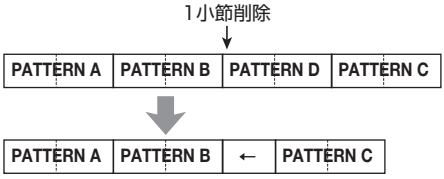
● 入力したパターン情報を消去するには

左右のカーソルキーを使って消去したいパターン情報が入力されている位置まで移動し、[EDIT] キーを押してイベントの編集画面に切り替えます。次に、左右のカーソルキーで“PTN”を選び、[DELETE/ERASE] キーを押します。パターン情報が消去されると、“PTN”の表示が“←PTN”に変わります。この表示は、直前のパターン情報が引き続き有効であることを表します。イベントについては P42 をご参照ください。



● 特定の小節を削除するには

削除したい小節の先頭に移動し、[DELETE/ERASE] キーを押してください。その小節が削除され、それ以降のイベントが 1 小節ずつ手前にずれます。



9. **ソングのステップ入力を終えるには、STOP [■]キーを押してください。**

REC [●] キーが消灯し、ソングのステップ入力が終了します。

ソングをリアルタイム入力する

ソングモードでは、13個のパッドに異なるパターンを割り当てて、パッドを使ってパターンを演奏できます。パッドを叩いてパターンを切り替えながら、1曲分のバッキング演奏を行うことも可能です。ここでは、この機能を利用してソングをリアルタイム入力する方法について説明します。

HINT

ソングモードのパッドの動作は、グルーブプレイモード（P48）とよく似ています。しかし、ソン

グモードでは複数のパターンを同時に演奏することはできません。また、パターンの切り替えを小節または拍単位でしかできない点も、グルーブプレイモードとは異なります。

■ パターンをパッドに割り当てる

ここでは、ソングに使用するパターンをパッドに割り当てる方法を説明します。

NOTE

ソングモードで行うパターンの割り当てと、グルーブプレイモード（→P48）で行うパターンの割り当ては、独立しています。これらの設定は、お互いに影響しません。

1. **[SONG] キーを押してソングモードに切り替え、VALUE [＋] ／ [－] キーを使って“EMPTY”と表示されるソングを選んでください。**

HINT

- 工場出荷時のソング番号0～9では、それぞれのパッドに、あらかじめパターンが割り当てられています。
- 工場出荷時のソング番号 10～ 99（“EMPTY”と表示されます）では、それぞれのパッドに最後に選択したソングと同じパターンが自動的に割り当てられます。

2. **[BANK]キーを押してください。**

パッドの各種設定を行う画面が呼び出されます。

3. **パターン割り当てたいパッドを押してください。**

パッドが点灯し、パターンを割り当て可能な状態となります。

4. **VALUE [＋] ／ [－] キーを使ってパッドに割り当てるパターンを選んでください。**

5. **手順３～４を繰り返して、他のパッドも同じようにパターンを割り当ててください。**

6. **設定が終わったら [BANK] キー、または [EXIT] キーを押してください。**

手順１の画面に戻ります。

HINT

パッドに割り当てたパターンの情報は、ソングごとに保存されます。

■ パッドごとにパターンの演奏方法を変更する

必要ならば、ソングモードでパッドに割り当てたパターンのベーストラックを移調したり、パターン切り替え時の動作を指定できます。

1. **ソングモードでパッドの設定を行いたいソングを選び、[BANK] キーを押してください。**

パッドの各種設定を行う画面が呼び出されます。

2. **設定を行いたいパッドを押してください。**

パッドが点灯し、そのパッドが操作の対象として選ばれます。

3. 左右のカーソルキーを使ってパラメーターを選んでください。

パッドごとに設定できるパラメーターの種類と設定範囲は次の通りです。

パラメーターの種類	内容	設定範囲
PATTERN	パッドに割り当てるパターン番号と名前	000～511
ROOT	ベーストラックのルート	E～D＃
NEXT	パターン切り替え時の動作	P00～P12
		F00～F12
		StP

BASS KEY（P64）で設定したパターン固有のルートと、ソングで指定したルートが異なる場合は、ソングに入力されたルートに合わせてベースのフレーズが移調されます。例えばパターンのルートをCに設定したフレーズ“ソ→ラ→シ”は、ソングのルートをDに設定すると“ラ→シ→ド#”となります。

NEXTパラメーターは、パッドを押してパターンが切り替わるときの動作や、パターン終了後の動作を指定するパラメーターです。

- P00～P12
  パターンの演奏終了後に、指定したパッド（00～09：パッド0～9、10：パッド[+]、11：パッド[×]、12：パッド[()]）のパターンに移行します。
- F00～F12
  拍の変わり目でパターンが切り替わり、パターン終了後は指定したパッドのパターンに移行します。
- StP
  パターン終了後に演奏を停止します。

4. VALUE [+]／[−]キーを使って設定値を変更してください。

手順2～4を繰り返して、同じように各パッドの設定を行ってください。

5. 設定が終わったら [BANK] キー、または [EXIT]キーを押してください。

ソングモードに戻ります。

■ パッドを使ってソングをリアルタイム入力する

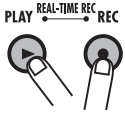
ここでは、パターンが割り当てられたパッドを叩いて、ソングをリアルタイム入力する方法を説明します。

1. ソングモードでリアルタイム入力を行いたいソングを選んでください。

HINT

- ソング番号0～9には、あらかじめパッドにパターンが割り当てられています。
- お客様ご自身でパッドにパターンを割り当てることも可能です。詳しくはP37をご参照ください。

2. REC [●]キーを押しながらPLAY [►]キーを押してください。



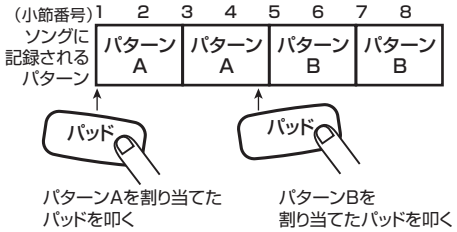
REC [●]キーとPLAY [►]キーが点灯して、ソングのリアルタイム入力の待機画面になります。

3. 最初のパターンが割り当てられたパッドを叩いてください。

パッドを叩くと同時にリアルタイム入力が始まり、パターンの再生が行われます。ディスプレイには現在の小節と拍、現在のソング番号が表示されます。

4. パターンを切り替えるときは、直前の小節内で、別のパターンが割り当てられたパッドを叩いてください。

パッドに割り当てられたパターンが待機状態となり、次の小節の先頭から切り替わります。このとき、待機状態のパッドは点滅します。



NOTE

NEXTパラメーター（→P38）が“F00～F12”に設定されているパッドを叩けば、小節の変わり目ではなく、拍の変わり目でパターンが切り替わります。

5. 手順 4 と同じ要領で、パターンを最後まで入力してください。

6. ソングのリアルタイム入力を終えるには、STOP [■]キーを押してください。

REC [●]キーとPLAY [►]キーが消灯し、ソングのリアルタイム入力が終了します。

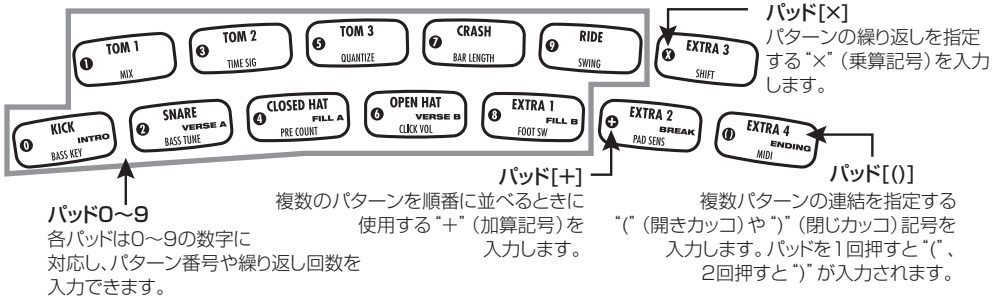
HINT

- エンディング用パターンをパッドに割り当てるときは、NEXT パラメーターを“StP”にしておき、自動的にリアルタイム入力を停止させると便利です。
- リアルタイム入力で作成したソングは、後からステップ入力を使って細かく編集できます。

ソングをFAST入力する

ZOOM 独自のFAST（Formula Assisted Song Translator）入力を使えば、簡単な数式を使って1曲分のパターンの並び順を指定し、ソングとして書き出すことができます。

数式の入力には、13 個のパッドを利用します。FAST入力を行うときは、各パッドの機能が下図のように変化します。



FAST入力でパターンを演奏順に並べるための基本的なルールは次の通りです。

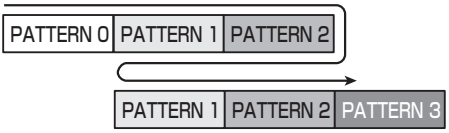
● パターンを並べる

“+”（加算記号）を使ってパターン同士を結びます。例えば、“0＋1＋2”という数式を入力すると、次の順番でパターンが演奏されます。

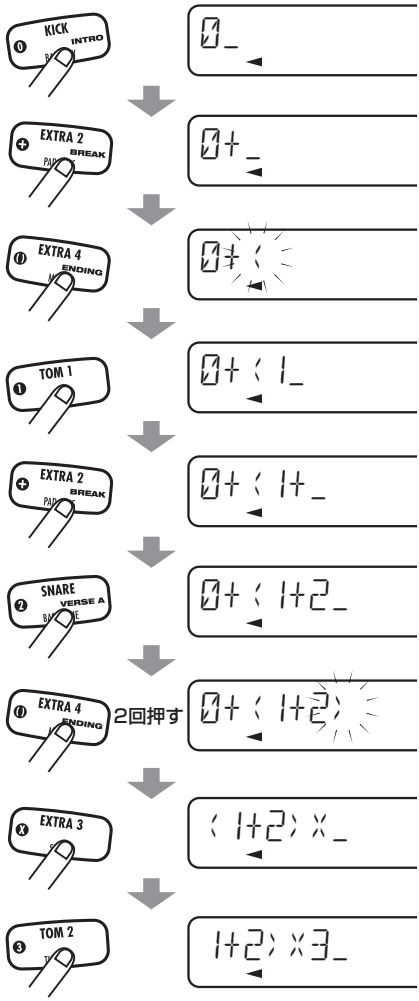
● パターンを繰り返す

“×”（乗算記号）を使ってパターンを繰り返します。通常の数式と同じように“×”は“+”よりも優先されます。例えば、“0＋1×2＋2”という数式を入力すると、次の順番でパターンが演奏されます。

●“()”（開きカッコ／閉じカッコ）を使って繰り返したいパターンの組み合わせを指定します。カッコでくくられた数式は、他の数式よりも優先されます。例えば、“0＋（1＋2）×2＋3”という数式を入力すると、次の順番でパターンが演奏されます。



例えば、0＋（1＋2）×3という数式を入力するには、次のように操作します。



HINT

表示が7桁を越える場合、先に入力した数字／記号はスクロールします。スクロールして見えなくなった部分は、左右のカーソルキーを使って再び表示できます。

NOTE

・FAST入力では、必ずソングの先頭から最後までを一括して書き出します。FAST 入力を使ってソングの途中からパターンを作成することはできません。
・FAST 入力で作成したソングの一部分のみを修正したいときは、数式を修正してもう一度ソングを書き出すか、ステップ入力を使って修正します。

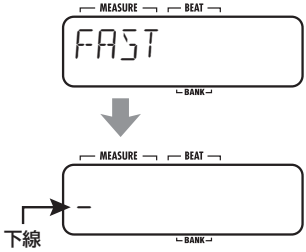
1. **[SONG] キーを押してソングモードに切り替え、VALUE [＋] ／ [－] キーを使って“EMPTY”と表示されるソングを選んでください。**

NOTE

既存のソングを選んだ場合は、FAST入力を使ってソングを書き出したときに、以前に入力されていたパターンがすべて消去されますので、ご注意ください。

2. **[FUNCTION]キーを押し、続いてREC [●]キーを押してください。**

“FAST”としばらくの間表示された後、ディスプレイの1文字目に下線が表示されて、FAST入力が可能となります。



3. **各パッドを使って数式を入力してください。**

入力方法についてはP40をご参照ください。

入力をミスしたときは次の方法で数式を修正できます。

● **数字／記号を削除するには**

左右のカーソルキーを使って削除したい数字／記号に下線を合わせ、[DELETE/ERASE]キーを押してください。

● **数字／記号を挿入するには**

左右のカーソルキーを使って数字／記号を挿入したい位置に下線を合わせ、新しい数字／記号を入力してください。

4. **数式の入力が終わったら、[FUNCTION]キーを押してください。**

ソングの書き出しが実行され、FAST入力が終了します。

NOTE

入力した数式に誤りがあると、[FUNCTION]キーを押したときに“SYTXERR”と表示され、ソングの書き出しができません。しばらくすると数式の入力画面に戻るので、間違っている部分を修正して、もう一度書き出し操作を行ってください。

イベントを入力する

ソングにはパターン情報以外にも、テンポ、拍子、音量などの各種情報（イベント）を入力できます。例えば、音量を徐々に下げてソングをフェードアウトさせたり、ソングの途中でドラムキット／ベースプログラムの音色を切り替えたりすることも可能です。既にパターン情報が入力されたソングにイベントを入力するには、ステップ入力を使います。

1. **ソングモードでイベントを入力したいソングを選んでください。**

2. **REC [●]キーを押してください。**

REC [●] キーが点灯し、ソングのステップ入力が可能な状態となります。

3. **イベントを入力したい位置まで移動してください。**

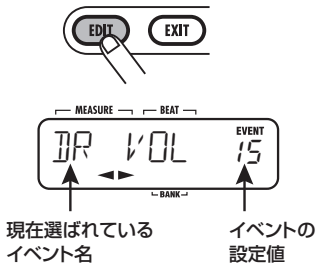
現在位置の移動方法については、P35 をご参照ください。
パターン情報を含め、何らかのイベントが入力された位置まで移動すると、“EVENT” のマークが表示されます（下図参照）。

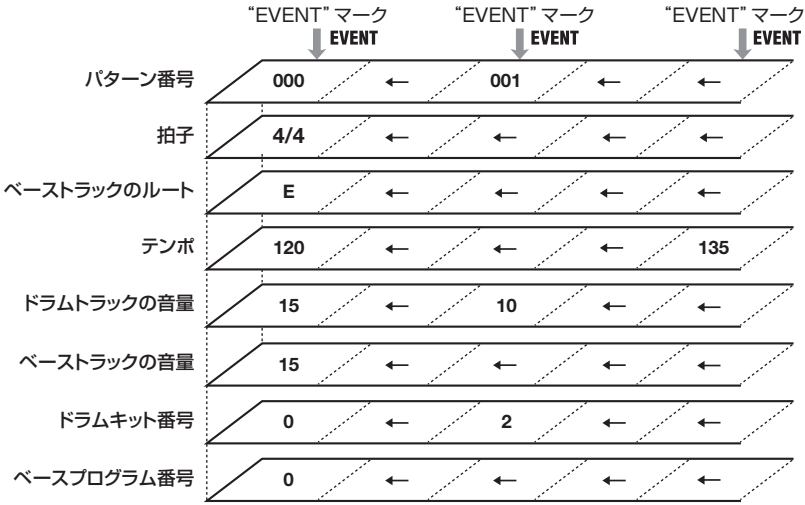
HINT

ソングのステップ入力中にVALUE [+]／[−]キーを操作すると、前後にあるイベントの位置に直接移動できます。

4. **[EDIT]キーを押してください。**

入力／修正するイベントの種類を選択可能になります。





5. **左右のカーソルキーを使って、入力したいイベントの種類を選んでください。**

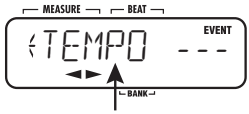
入力可能なイベントの種類は次の通りです。

イベントの種類	内容	設定範囲
PTN	パターン番号	000 ～ 511
TIMSIG	拍子	1 ～ 8 (1 ／ 4 ～ 8 ／ 4)
ROOT	ベーストラックのルート	E ～ D ♯
TEMPO	テンポ	40 ～250
DR VOL	ドラムトラックの音量	0 ～ 15
BS VOL	ベーストラックの音量	0 ～ 15
DR KIT	ドラムキット	0 ～ 126
BS PRG	ベースプログラム	0 ～ 11

既に現在位置に入力されているイベントを選んだ場合、イベント名とその設定値が表示されます（この状態でVALUE [+]／[－]キーを押せば、設定値を変更できます）。

イベント名　　イベントの設定値

現在位置に入力されていないイベントを選んだ場合は、“←xxx”（xxxにはイベント名が入ります）と表示されます。これは、直前に入力されている同種のイベントが引き続き有効であることを表しています。例えば次の図は、TEMPOイベントを選んだ場合のディスプレイです。



イベント名

HINT

- ソングの先頭にテンポ情報を入力しておけば、現在のテンポ設定とは無関係に、毎回同じテンポで演奏が行えます。
- BASS KEY（P64）で設定したパターン固有のルートと、ソングで指定したルートが異なる場合は、ソングに入力されたルートに合わせてベースのフレーズが移調されます。例えばパターンのルートをCに設定したフレーズ“ソ→ラ→シ”は、ソングのルートをDに設定すると“ラ→シ→ド♯”となります。

6. **VALUE [+]／[－]キーを使って設定値を入力してください。**

VALUE [+]／[－] キーで設定値を指定すると、“←xxx”（xxxにはイベント名が入ります）の表示が、イベント名のみの表示に変わります。これは、現在位置に新規のイベントが入力されたことを表します。

イベント名　　入力された値

7. **現在位置にイベントが入力できたら、[EXIT] キーを押してソングのステップ入力の画面に戻ってください。**

必要ならば、手順3～7を繰り返してイベントの入力を行います。

なお、既に入力されているイベントを修正するには、次のように操作します。

● イベントを消去するには
消去したいイベントを表示させ、[DELETE/ERASE]キーを押します。

● イベントの設定値を変更するには
変更したいイベントを表示させ、VALUE [＋]／[－]キーを押します。

8. **イベントの入力を終えるには、STOP [■] キーを押してください。**

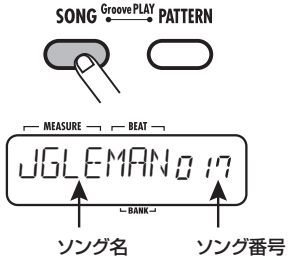
REC [●] キーが消灯し、ソングのステップ入力が終了します。

ソングを再生する

作成したソングの中から1つを選び、再生します。

1. **[SONG]キーを押してください。**

[SONG] キーが点灯し、RT-223がソングモードになります。ディスプレイには、現在選ばれているソング名とソング番号が表示されます。



2. **VALUE [＋]／[－]キーを使って演奏したいソングを選び、PLAY [▶]キーを押してください。**

選択したソングが再生されます。

3. **ソングを停止させるには STOP [■] キーを押してください。**

HINT

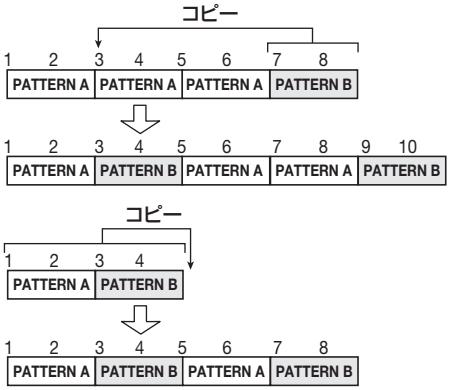
ソングが停止している間は、左右のカーソルキーを使って、小節単位の移動が行えます。

ソングを編集する

ここでは、作成したソングを編集する方法について説明します。

特定範囲の小節をコピーする

小節単位で範囲指定したソングの一部分をコピーし、他の部分に挿入できます。ソングの一部分を繰り返し演奏したいときに便利です。

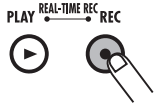


1. [SONG]キーを押してください。

RT-223がソングモードになり、ソングの選択画面が表示されます。

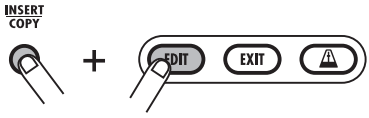
2. VALUE [+]／[−]キーを使って編集したいソングを選んでください。

3. REC [●]キーを押してください。



キーが点灯し、ソングのステップ入力が可能な状態になります。

4. [INSERT/COPY] キーを押しながら[EDIT]キーを押してください。

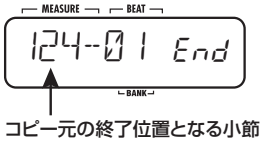


ディスプレイに次のように表示されます。この画面では、コピー元の開始位置となる小節を指定できます。

コピー元の開始位置となる小節

5. VALUE [+]／[−]キーを使って、コピー元の開始位置となる小節を選び、[INSERT/COPY]キーを押してください。

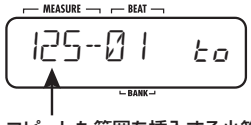
ディスプレイに次のように表示されます。この画面では、コピー元の終了位置となる小節を指定できます。



コピー元の終了位置となる小節

6. VALUE [+]／[−]キーを使って、コピー元の終了位置となる小節を選び、[INSERT/COPY]キーを押してください。

ディスプレイに次のように表示されます。この画面では、コピーした範囲を挿入する位置が指定できます。



コピーした範囲を挿入する小節

7. VALUE [+]／[−]キーを使って、コピーした範囲を挿入する位置を選んでください。

8. コピーを実行するには、[INSERT/COPY]キーを押してください。

"DONE"と表示され、コピーした小節数だけ"End"が後ろに移動します。なお、[INSERT/COPY]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

9. 編集を終えるにはSTOP [■]キーを押してください。

ソングのステップ入力が終わり、ソングモードに戻ります。

ソングをコピーする

現在選択されているソングを、別の番号のソングにコピーします。あるソングのバリエーションを作りたいときに便利です。

NOTE

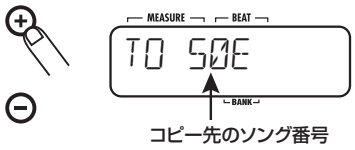
コピーを実行すると、コピー先のソングは失われます。この操作は慎重に行ってください。

1. ソングモードでコピー元となるソングを選んでください。

2. [INSERT/COPY]キーを押してください。

[INSERT/COPY]キーが点滅し、現在のソングがコピー元として選ばれます。

3. VALUE [+]／[−]キーでコピー先のソング番号を選んでください。



コピー先のソング番号

HINT

空のソングを選ぶと、ソング番号の右に"E"が表示されます。

NOTE

現在操作しているソング番号にコピーすることはできません。

4. コピーを実行するには [INSERT/COPY]キーを押してください。

● コピー先として空のソングを選んだ場合
[INSERT/COPY] キーを押すと、コピーが実行されます。

● コピー先として既存のソングを選んだ場合
[INSERT/COPY]キーを押すと、"REPLACE"と表示されます。コピーを実行するには、もう

一度[INSERT/COPY] キーを押します。

コピーが実行されると “DONE” と表示され、ソングモードに戻ります。なお、[INSERT/COPY]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止してソングモードに戻ります。

ソングを削除する

現在選択されているソングの内容をすべて削除して、空の状態に戻します。

NOTE

削除したソングは二度と復活できません。この操作は慎重に行ってください。

1. **ソングモードで削除したいソングを選んでください。**

2. **[DELETE/ERASE]キーを押してください。**

[DELETE/ERASE]キーが点滅し、“ソング名／ソング番号” と “DELETE” の文字が交互に表示されます。

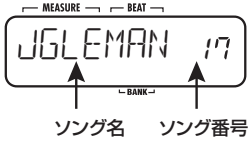
3. **削除を実行するには[DELETE/ERASE]キーを押してください。**

削除が実行されると “DONE” と表示され、ソングモードに戻ります。なお、[DELETE/ERASE]キーの代わりに[EXIT] キー押すと、操作を中止してソングモードに戻ります。

ソングに名前を付ける

空のソングを選んで新しいソングを作成したときは、“SONGxxx”（xxx にはソング番号が入ります）という名前が自動的に付けられます。この名前は必要に応じて変更できます。

1. **ソングモードで名前を変更したいソングを選んでください。**



2. **[EDIT]キーを押してください。**

ソング名の選択中の文字が点滅します。

3. **左右のカーソルキーを使ってカーソル位置を移動し、VALUE [+]／[−]キーを使って文字を選んでください。**

入力可能な文字については P33 をご参照ください。

4. **手順 3 を繰り返して、希望する名前を付けてください。**

5. **名前の入力が終わったら、[EXIT]キーを押してください。**

入力した名前が確定し、ソングモードに戻ります。

パッドを使ってパターンを鳴らす（グループプレイモード）

ここではグループプレイモードの操作について説明します。グループプレイモードでは、13個のパッドに任意のパターンを割り当てて、パッドを使ってパターンを切り替えながら演奏できます。最大４つのパターンを同時に再生でき、拍子の異なる2つのパターンを鳴らしたり、同じ拍子のパターンを1拍ずらして鳴らしたりして、複雑なリズムを作成できます。

1. [SONG]キーと [PATTERN] キーを同時に押してください。

RT-223がグループプレイモードになり、[SONG]キーと[PATTERN]キーの両方が点灯します。ディスプレイには、現在選ばれているソング名とソング番号が表示されます。

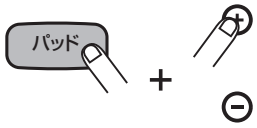
NOTE

グループプレイモードでは、すべてのパターンが、現在選ばれているソングのテンポに合わせて演奏されます。必要ならばソングの先頭に希望するテンポ情報を入力してください（→P42）。

2. お好きなパッドを押してください。

RT-223が初期状態のとき、あらかじめ13個のパッドにパターンが割り当てられています。パッドを押し続けると、そのパターンが繰り返し再生されます。このとき、パッドを叩く強さに応じてパターン全体の音量が変化します。またパッドを押している間は、そのパッドに割り当てられたパターン名／パターン番号がディスプレイに表示されます。

3. パッドに割り当てるパターンを変えたいときは、パッドを押さえたままVALUE [＋]／[－]キーでパターンを選択してください。



また、パターン番号“0”が表示されたときにVALUE [－]キーを押すと（あるいは“510”が表示されたときに VALUE [＋] キーを押すと）、ディスプレイの表示が“PAD”に変わります。“PAD”を選択したパッドは、パターンの代わりにそのパッド本来の音色（キックやスネアなど単発の音色）を演奏できます。

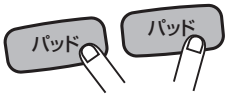
NOTE

- グループプレイモードで行うパターンの割り当てと、ソングモードで行うパターンの割り当て（→ P37）は、独立しています。これらの設定は、お互いに影響しません。
- パッドごとのパターンの割り当ては、電源を切っても記憶されます。

4. パッドを放した後もパターンを繰り返し再生したい場合は、[REPEAT/STEP] キーを押しながらパッドを押してください。

パッドを放した後も、そのパターンがループ再生されます。再度同じパッドを押せばループ再生が解除されます。

5. **複数のパターンを同時に鳴らしたいときは、複数のパッドを押さえてください。**



最大4つのパターンを同時に演奏できます。それぞれのパターンは、同じテンポで再生されます。パッドを押すタイミングをずらして演奏させることも可能です。

NOTE

5つ以上のパッドを押した場合は、後から押したパッドが優先されます。

6. **グルーブプレイのバックでソングを再生したいときはVALUE [+]／[−]キーを使ってソングを選び、PLAY [▶] キーを押してください。**

グルーブプレイモードでは、PLAY [▶] キー／STOP [■]キーを使って現在選ばれているソングの再生／停止が行えます。ソングを再生しているときでも、最大4つのパッドに割り当てられたパターンを同時に演奏できます。

HINT

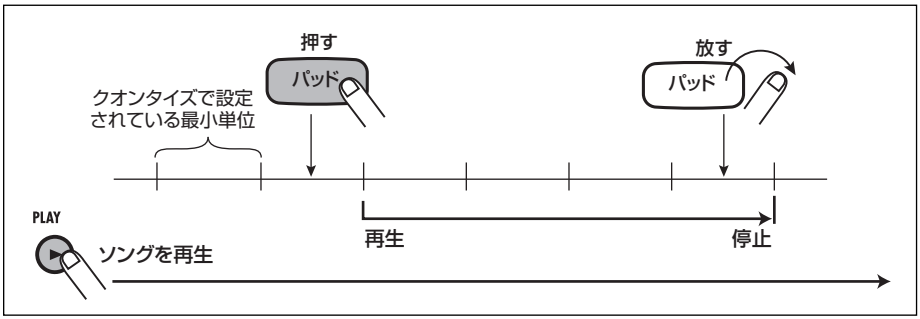
パターンの再生中には、同時に鳴らす他のパターンやソングとタイミングが合うように、クオンタイズで設定された間隔（最小単位の音符）でパッド操作(押す／放す)を検出しています(下図参照)。このため、速いテンポで演奏するときは、クオンタイズの値（最小単位の音符）を大きめに設定すると、タイミングが合いやすくなります。また、微妙なタイミングのズレを楽しむには最小単位の音符を小さく設定するといいでしょう。

NOTE

グルーブプレイモードでは、ソングの編集はできません。

7. **グルーブプレイモードを終えるには、[SONG]キーまたは[PATTERN]キーを押してください。**

RT-223がソングモードまたはパターンモードになります。



ドラムキットの各種操作（キットモード）

RT-223では、70種類のドラムキットが利用できます。ここでは、お客様ご自身のドラムキットを作成する方法や、既存のドラムキットを編集する方法について説明します。

オリジナルのキットを作る

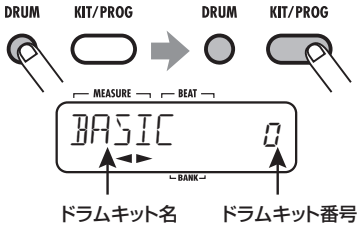
ドラムキットで使用するパッド（13 個のパッド×3パッドバンク)ごとに、ドラム／パーカッション音色やパンなどの要素を設定して、オリジナルのドラムキットを作成します。

1. [PATTERN]キーを押してください。

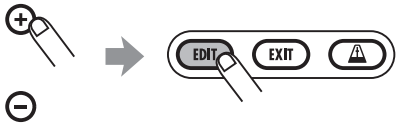
[PATTERN]キーが点灯し、RT-223がパターンモードとなります。

2. [DRUM]キーを押し、続いて[KIT/PROG]キーを押してください。

ドラムキットを選ぶ画面が表示されます。



3. VALUE [+] ／[−] キーでドラムキットを選び、[EDIT] キーを押してください。



パッドごとの各種設定を行うメニューが表示されます。

4. [BANK] キーと 13 個のパッドを使って、パッドを選んでください。

選択されたパッドが点灯し、設定が可能な状態になります。

5. 左右のカーソルキーを使って、次の中から設定したい項目を選んでください。

- 音色名
  RT-223 音色番号に内蔵されている単体のドラム／パーカッション音色の中から、パッドに割り当てる音色を選択します。選択可能な音色については、巻末の資料をご参照ください。

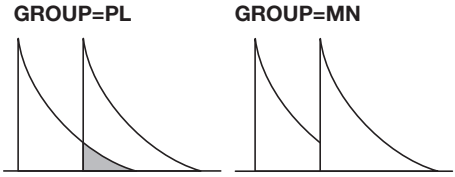
- PITCH（ピッチ）
  パッドごとにドラム音色のピッチを微調節します。−7.9〜0（基準ピッチ）〜7.9の範囲を0.1（半音の1／10）単位で調節します。

- INSTLVL（音量）
  パッドごとの音量を0〜15の範囲で調節します。

- PAN（パン）
  パッドごとにステレオで鳴らしたときの左右の位置（パン）を調節します。設定範囲は、L63（左端）〜0（中央）〜R63（右端）です。

● VGROUP（ボイスグループ）
同じパッドを連続して叩いたときの鳴り方(PL／MN）と、パッドが所属するグループ（0～7）を設定します。設定範囲は、PL0～PL7、MN0～MN7です。

同じパッドを連続して叩いたとき、PLが選ばれているパッドでは、前の音が消えずに新しい音が鳴ります。MNが選ばれているパッドでは、前の音が消音されて新しい音が鳴ります。



0～7の数値は、パッドグループ（0＝所属グループなし、1～7＝指定した番号のグループに所属)を表します。1～7の同じ番号のグループに設定したパッド同士は、同時に発音しません。オープンハイハットとクローズハイハットを割り当てた2つのパッドを同じグループに所属させておけば、クローズハイハットを鳴らしたときにオープンハイハットの音色が消音されるため、よりリアルな演奏となります。
なお、グループを表す0～7の番号はPL／MNの両方に共通します。例えば、PL1とMN1を設定したパッド同士は同時に鳴りません。

● SENDLVL（センドレベル）
パッドごとに、REVERBエフェクトに送られる信号の量（センドレベル）を設定します。設定範囲は0～127です。
なお、パッドごとのセンドレベルは、エフェクトモードで設定するドラムキット全体のセンドレベル（P56）とは独立しています。パッドごとにエフェクトの深さを変えたい場合は、エフェクトモードのセンドレベルは0に設定しておき、パッドごとにセンドレベルを調節するといいでしょう。

NOTE
REVERB エフェクトの現在選ばれているパッチで “KICKDRY” パラメーターがオンのとき、キックの音色が割り当てられたパッド（パッドバンク1／2のパッド0）のセンドレベルを変えても効果は変わりません。“KICKDRY” パラメーターのオン／ オフは、“エフェクトのパッチを編集する” で説明する手順で切り替えます。

● KITNAME（ドラムキット名）
ドラムキットの名前を変更します（→P53）。

6. **VALUE [＋]／[－]キーを使って、値を調節してください。**

7. **手順４～６を繰り返して他のパッドも同じように設定してください。**

8. **設定が終わったら [EXIT] キーを押してください。**

設定内容が自動的に保存され、ドラムキットを選ぶ画面に戻ります。パターンモードに戻るには、[PATTERN]キーを押して下さい。

ドラムキットをコピーする／工場出荷時のドラムキットに戻す

現在選んでいるドラムキットを他のドラムキット番号にコピーします。プログラム済みのドラムキットを別の番号にコピーして必要な部分だけを編集すれば、簡単にオリジナルのドラムキットを作成できます。
また、コピー元とコピー先に同じドラムキット番号を指定すれば、その番号のドラムキットを工場出荷時の状態に戻すことができます。

NOTE
コピーを実行すると、コピー先に登録されていたドラムキットは失われます。この操作は慎重に行ってください。

1. **[PATTERN]キーを押してください。**

[PATTERN]キーが点灯し、RT-223がパターンモードとなります。

2. **[DRUM]キーを押し、続いて[KIT/PROG]キーを押してください。**

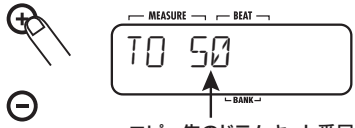
ドラムキットを選ぶ画面が表示されます。

3. **VALUE [+] ／[−] キーでコピー元となるドラムキットを選んでください。**

4. **[INSERT/COPY]キーを押してください。**

[INSERT/COPY] キーが点滅し、現在のドラムキットがコピー元として選ばれます。

5. **VALUE [+] ／[−] キーでコピー先のドラムキット番号を選んでください。**



コピー先のドラムキット番号

なお、特定のドラムキットを工場出荷時の状態に戻したいときは、コピー元とコピー先のドラムキット番号を一致させ（ディスプレイに“COPY”と表示されます）、手順6に進みます。

6. **コピーを実行するには、[INSERT/COPY]キーを押してください。**

● **コピー元とコピー先に、異なるドラムキット番号を選んだ場合**
[INSERT/COPY] キーを押すと、コピーが実行されます。

● **コピー元とコピー先に、同じドラムキット番号を選んだ場合**
[INSERT/COPY]キーを押すと、“FACTORY”と“REVERT”が交互に表示されます。現在選ばれているドラムキットを工場出荷時の状態に戻すには、もう一度[INSERT/COPY]キーを押します。

コピーが実行されると“DONE”が表示され、ドラムキットを選ぶ画面に戻ります。
なお、[INSERT/COPY] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、操作を中止してドラムキットを選ぶ画面に戻ります。

ドラムキットに名前を付ける

ドラムキットに任意の名前を付けます。

1. **[PATTERN]キーを押してください。**

[PATTERN]キーが点灯し、RT-223がパターンモードとなります。

2. **[DRUM]キーを押し、続いて[KIT/PROG]キーを押してください。**

ドラムキットを選ぶ画面が表示されます。

3. **VALUE [＋]／[－]キーで名前を変更したいドラムキットを選び、[EDIT] キーを押してください。**

パッドごとの各種設定を行うメニューが表示されます。

4. **左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “KITNAME” と表示させてください。**

“KITNAME” がしばらく表示された後、現在のドラムキット名が表示されます。ドラムキット名の選択中の文字が点滅します。

HINT

“KITNAME” はすべてのパッドに共通します。

5. **左右のカーソルキーを使ってカーソル位置を移動し、VALUE [＋]／[－]キーを使って文字を選んでください。**

選択可能な文字についてはP33 をご参照ください。

6. **手順 5 を繰り返して希望する名前を付けてください。**

7. **名前の入力が終わったら、[EXIT] キーを押してください。**

変更した名前が確定し、ドラムキットを選ぶ画面に戻ります。
パターンモードに戻るには、[PATTERN]キーを押して下さい。

エフェクトを使う（エフェクトモード）

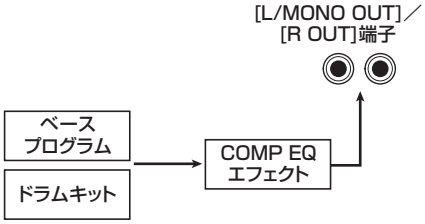
ここでは、ドラムキット／ベースプログラムに使用するエフェクトについて説明します。

エフェクトについて

RT-223には、ドラムキット／ベースプログラム全体の音色を直接加工する“COMP EQエフェクト”と、ドラムキット／ベースプログラムの原音にエフェクト音をミックスする“REVERBエフェクト”という2種類のエフェクトが搭載されています。これら2系統のエフェクトは同時に使用することも、個別にオン／オフを切り替えることも可能です。それぞれのエフェクトの特徴は、次の通りです。

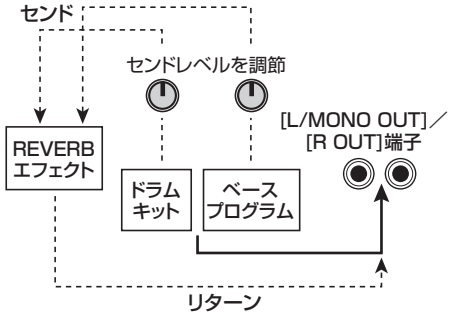
■ COMP EQエフェクト

COMP EQエフェクトは、ドラムキット／ベースプログラムの信号の出力位置に挿入されるタイプのエフェクトで、コンプレッサーやローファイエフェクトなどが利用できます。



■ REVERBエフェクト

RT-223のREVERBエフェクトでは、ドラムキットとベースプログラムからエフェクトへ送る信号の量（センドレベル）を設定することで、効果の深さを個別に調節できます。REVERB エフェクトで加工された信号は、最終的なステレオ信号に加えられます。また、ドラムキットに限り、楽器音ごと（パッドごと）にセンドレベルを変えることができます。



HINT

エフェクトモードでは、ドラムキット／ベースプログラム全体のセンドレベルを調節します。ドラムキットの楽器音ごとにセンドレベルを変えたいときは、キットモードでパッドごとのセンドレベルを調節します。（→P51）。

パッチについて

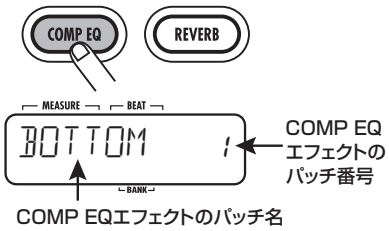
COMP EQエフェクトとREVERBエフェクトは、効果の種類を決める要素（エフェクトタイプ）と、効果のかかり具合を決める要素（エフェクトパラメーター）から構成されています。使用するエフェクトタイプを選び、エフェクトパラメーターを調節することで、さまざまな効果が作れます。こうして編集したエフェクトの設定は、“パッチ”として保存されます。パッチを切り替えることで、異なるエフェクトの設定を即座に呼び出せます。RT-223 では COMP EQ エフェクトとREVERB エフェクトのパッチを、それぞれ40 種類ずつ利用できます。

COMP EQエフェクトを使用する

ここではCOMP EQエフェクトの使用方法を説明します。

1. **パターン、ソング、グルーブプレイのいずれかのモードで、[COMP EQ]キーを何度か押して点灯させてください。**

RT-223 がエフェクトモードに切り替わり、COMP EQエフェクトがオンになります。ディスプレイは、次のように変わります。



2. **VALUE [＋]／[－]キーを使って、利用したいパッチを選んでください。**

即座に新しいパッチが呼び出されます。

HINT

- 空のパッチが選ばれると、ディスプレイに“EMPTY”と表示されます。これを選んでも効果はかかりません。
- パターンモードやソングモードで再生可能なパターン／ソングが選ばれていれば、PLAY [▶] キーを押してパターンやソングを再生し、エフェクトの効果を確認できます。

3. **COMP EQ エフェクトを一時的にバイパス（オフ）にするには、[COMP EQ] キーを押してキーを消灯させてください。**

COMP EQエフェクトがバイパスされます。このときディスプレイには“BYPASS”が表示されます。COMP EQ エフェクトを再びオンにするには、[COMP EQ]キーをもう一度押して点灯させてください。

4. **COMP EQエフェクトのパッチ選択が終わったら、[EXIT] キーを押してください。**

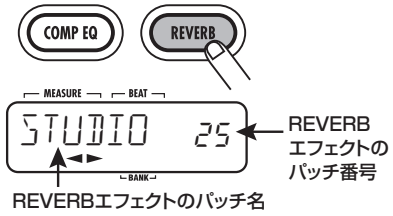
エフェクトモードを抜け出て以前のモードに戻ります。

REVERBエフェクトを使用する

ここでは、REVERB エフェクトの使用法について説明します。REVERBエフェクトでは、パッチを選択してから、ドラムキットとベースプログラムのセンドレベルを個別に調節します。

1. **パターン、ソング、グルーブプレイのいずれかのモードで、[REVERB]キーを何度か押して点灯させてください。**

RT-223 がエフェクトモードに切り替わり、REVERB エフェクトがオンとなります。ディスプレイは、次のような表示に変わります。



2. **VALUE [＋]／[－]キーを使って、利用したいパッチを選んでください。**

即座に新しいパッチが呼び出されます。

HINT

空のパッチが選ばれると、ディスプレイに“EMPTY”と表示されます。これを選んでも効果はかかりません。

3. [EDIT]キーを押してください。

[REVERB]キーが点滅し、パッチ編集画面に切り替わります

4. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“DR SEND”と表示させてください。

この画面では、ドラムキット全体のセンドレベルが調節できます。

HINT

ドラムキットは、ドラム／パーカッション音色ごとにセンドレベルを変えることも可能です。これを行うには、キットモードでパッドごとのセンドレベルを調節します（→P51）。

5. VALUE [+]／[−]キーを使ってドラムキットのセンドレベルを調節してください。

センドレベルは0～100の範囲で調節できます。

HINT

REVERB エフェクトには、ドラムキットのキックの音色のみをエフェクトから除外する“KICKDRY”パラメーターがあります。このパラメーターがオンに設定されているときは、センドレベルを上げてもパッドバンク１／２のパッド0にはエフェクトがかかりません（キットモードでパッドごとにセンドレベルを調節した場合も同じです）。KICKDRY のオン／ オフについては、次の項目“エフェクトのパッチを編集する”をご参照ください。

6. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BS SEND”と表示させてください。

ここでは、ベースプログラムのセンドレベルが調節できます。

7. VALUE [+]／[−]キーを使ってベースプログラムのセンドレベルを調節してください。

8. センドレベルの調節が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

手順1の画面に戻ります。

9. 現在操作しているパッチを保存してください。

エフェクトパッチの保存については、P58 をご参照ください。

NOTE

ドラムキット／ベースプログラムのセンドレベルは、パッチの一部として保存されます。センドレベルを調節したパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、編集内容が失われますのでご注意ください。

9. REVERB エフェクトを一時的にバイパス（オフ）にするには、[REVERB] キーを押してキーを消灯させてください。

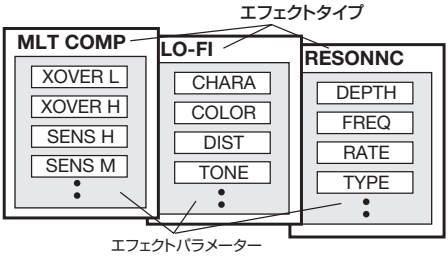
REVERB エフェクトがバイパスされ、ディスプレイに“BYPASS”と表示されます。REVERB エフェクトを再びオンにするには、[REVERB]キーをもう一度押して点灯させてください。

10. REVERB エフェクトの操作が終わったら[EXIT]キーを押してください。

エフェクトモードを抜け出て以前のモードに戻ります。

エフェクトのパッチを編集する

エフェクトのパッチを編集するには、まず効果の種類を決定するエフェクトタイプを選び、次にエフェクトパラメーターを使って効果のかかり具合を調節します。それぞれのエフェクトタイプには固有のエフェクトパラメーターがあり、エフェクトタイプを切り替えるとそれに応じてパラメーターの内容も変化します。例えばCOMP EQエフェクトを使用する場合、エフェクトタイプに応じてエフェクトパラメーターが次のように変わります。



ここでは、COMP EQ エフェクトとREVERB エフェクトのパッチを編集する方法を説明します。

1. **[COMP EQ]キー（COMP EQエフェクトを編集する場合）または [REVERB] キー（REVERBエフェクトを編集する場合）を何度か押して、点灯させてください。**

RT-223がエフェクトモードに切り替わり、パッチ選択画面が表示されます。

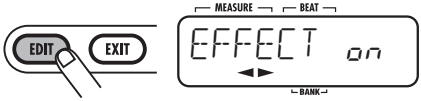
2. **VALUE [+]／[−]キーを使って、編集したいパッチを選んでください。**

HINT

REVERB エフェクトの効果の深さを変更したいときは、左右のカーソルキーを使って“DR SEND”を表示させ、センドレベルを調節します。

3. **[EDIT]キーを押してください。**

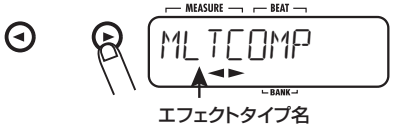
[COMP EQ]キーまたは[REVERB]キーが点滅し、パッチ編集画面に切り替わります。



HINT

ディスプレイに“EFFECT”が表示されているときは、VALUE [+]／[−]キーを使ってエフェクトのオン／オフを切り替えられます。

4. **右のカーソルキーを 1 回押して、ディスプレイにエフェクトタイプを表示させてください。**



5. **VALUE [+]／[−]キーを使って、使用したいエフェクトタイプを選んでください。**

HINT

パターンモードやソングモードで再生可能なパターン／ソングが選ばれていれば、PLAY [▶] キーを押して、エフェクトの効果を確認できます。

6 **左右のカーソルキーを使って変更したいエフェクトパラメーターを選んでください。**

表示されるエフェクトパラメーターは、選択されているエフェクトタイプによって異なります。次の図は、COMP EQエフェクトのエフェクトタイプとしてMLTCOMPを選び、“XOVER H”パラメーターを表示させた場合の例です。

7. VALUE [+] ／[−] キーを使って設定値を変更してください。

エフェクトタイプやエフェクトパラメーターの内容については、巻末の資料をご参照ください。

8. 必要に応じて手順6～7を繰り返し、他のエフェクトパラメーターも調節してください。

HINT

- COMP EQエフェクトを編集しているときは、“LEVEL”と表示させれば、パッチの最終的な音量が調節できます。
- REVERBエフェクトを使用している場合、“EFX LVL”を表示させれば、エフェクト音のミックス量が調節できます。
- REVERBエフェクトを使用している場合、“KICKDRY”を表示させれば、パッドバンク1／2のパッド0(通常キックの音色が割り当てられています)にかかるエフェクトのオン／オフを、個別に切り替えできます。

9. パッチの編集が終わったら、[EXIT]キーを押して下さい。

パッチ選択画面に戻ります。もう一度[EXIT]キーを押すと、エフェクトモードが終了します。

NOTE

編集したパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、編集内容が失われますのでご注意ください。パッチの保存方法については、次の項目をご参照ください。

エフェクトパッチの保存（入れ替え）／初期化を行う

ここでは、COMP EQエフェクトとREVERBエフェクトのパッチを保存する方法を説明します。すでに保存されているパッチを別の位置に保存し直せば、パッチのコピーを作成できます。必要ならば、パッチ同士を入れ替えることも可能です。また、同じ手順を使ってパッチを工場出荷時の状態に初期化することもできます。

1. COMP EQ エフェクト、またはREVERBエフェクトのパッチ選択画面で、保存や入れ替えを行いたいパッチを選んでください。

HINT

- これらの操作は、パッチ編集画面からも行えます。このとき編集中のパッチが操作の対象となります。
- パッチを初期化するときは、工場出荷時の状態に初期化したいパッチを選びます。

2. [INSERT/COPY]キーを押して下さい。

[INSERT/COPY]キーが点滅し、保存先の“パッチ名／パッチ番号”と“STORE >”の文字が交互に表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使って“STORE >（保存）”、“SWAP >（入れ替え）”、“FACTORY（工場出荷時のパッチに初期化)”のいずれかの操作を選んでください。

“SWAP >”を選んだ場合は、入れ替え先の“パッチ名／パッチ番号”と“SWAP >”の文字が交互に表示されます。

また“FACTORY”を選んだ場合は、“FACTORY”と“REVERT”が交互に表示されます。初期化を行う場合は、そのまま手順5へお進みください。

4. “STORE >”または“SWAP >”を選んだときは、VALUE [+] ／[−]キーを使って

保存／入れ替え先のパッチ番号を選んでください。

保存を行う場合、ここで選んだパッチ番号に現在のパッチの内容が保存されます。
入れ替えを行う場合は、現在選ばれているパッチとここで選択したパッチの内容が入れ替わります。

5. 操作を実行するには[INSERT/COPY]キーを押してください。

保存（入れ替え）／初期化が実行され、パッチ選択画面に戻ります。なお、[INSERT/COPY]キーの代わりに [EXIT] キーを押せば保存（入れ替え）／初期化を中止できます。

エフェクトのパッチに名前を付ける

現在選ばれている COMP EQ エフェクトまたは REVERB エフェクトのパッチに新しい名前を付けます。

1. COMP EQエフェクト、またはREVERBエフェクトのパッチ選択画面で、名前を変更したいパッチを選んでください。

パッチ名／パッチ番号が表示されます。

2. [EDIT]キーを押してください。

パッチ編集画面に切り替わります。ディスプレイには、エフェクトタイプが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“PATNAME”と表示させてください。

“PATNAME”としばらく表示された後、現在のパッチ名が表示されます。パッチ名の選択中の文字が点滅します。

4. 左右のカーソルキーを使ってカーソル位置を移動し、VALUE [+]／[−] キーを使って文字を選んでください。

選択可能な文字については P33 をご参照ください。

5. 手順 4 を繰り返して希望する名前を付けてください。

6. 名前の入力が終わったら、[EXIT]キーを押して下さい。

パッチ選択画面に戻ります。もう一度[EXIT]キーを押すと、エフェクトモードが終了します。

NOTE

保存操作を行わずにパッチを切り替えると、変更したパッチ名が無効となりますので、ご注意ください。パッチの保存方法については、1つ手前の項目をご参照ください。

メトロノーム機能を使う（メトロノームモード）

RT-223には、練習用のガイドリズムに最適なメトロノームが搭載されています。3＋2拍子や4＋3拍子といった、混合拍子（種類の異なる拍子を組み合わせた拍子）も利用できます。

■ 拍子の種類について

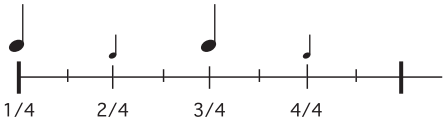
RT-223のメトロノームは、4分音符または8分音符を分母（単位音符）にした拍子に対応しており、それぞれ次の分子（拍数）が選択できます。

分母（単位音符）	分子（拍数）
4分音符	1、2、3、4、2＋3、3＋2、3＋3、3＋4、4＋3
8分音符	6/8、7/8、12/8

4分音符を分母とする拍子では、さらに強弱の組み合わせやカウントの細かさを最大5種類の英数字（C1、C2、C3、C4、C5）の中から選択できます。例えば4/4拍子を選んだとき、C1～C5の強弱の組み合わせは、次のように変化します。

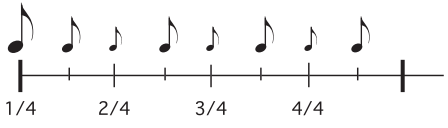
● C1

● C2



● C3

● C4



● C5

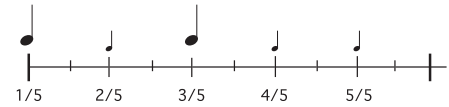
NOTE

- 拍子の種類によっては、利用できない強弱の組み合わせもあります。
- 8分音符を分母とする拍子（6/8、7/8、12/8）では、強弱の組み合わせは変更できません。

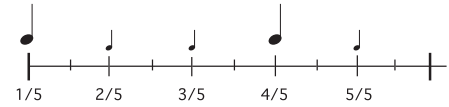
■ 混合拍子について

メトロノームを5/4拍子で利用したい場合、分子（拍数）として2＋3または3＋2の混合拍子を選ぶ方法があります。

● 2+3 C1



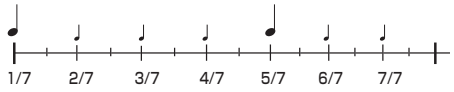
● 3+2 C1



同じように、メトロノームを7/4 拍子で利用したい場合は、拍数として3＋4、4＋3が選択でき、それぞれ1小節の数え方が異なります。

● 3+4 C1

● 4+3 C1



メトロノーム機能の利用方法は、次の通りです。

1. **パターン、ソング、グルーブプレイのいずれかのモードで、[METRONOME]キーを押してください。**

[METRONOME]キーが点灯し、RT-223がメトロノームモードになります。ディスプレイには、メトロノームのパターン名とパターン番号が表示されます。

パターン名は、拍子の種類を表す数字／記号と、強弱の組み合わせを表す英数字で表されます。利用できる拍子や強弱の組み合わせについてはP60をご参照ください。

HINT

・RT-223がメトロノームモードのとき、すべてのエフェクトはバイパスされ、無効となります。

2. **VALUE [+]／[−]キーで使用したいメトロノームのパターンを選んでください。**

3. **メトロノームの音色を変えたいときは[KIT/PROG]キーを押し、左右のカーソルキーを使って音色を選んでください。**

メトロノームの音色は次の中から選択できます。

ディスプレイ表示	音色の説明
M-BELL	メトロノームの音色
M-CLICK	メトロノームの音色（クリック音のみ）
STICK	スティックを叩く音色
COWBELL	カウベルの音色
HIGH-Q	シンセのクリック音色

4. **音色の変更が終わったら[EXIT]キーを押してください。**

手順1の画面に戻ります。

5. **テンポを設定するには、[TEMPO]キーを押し、続いてVALUE [+]／[−]キーを使って調節してください。**

HINT

[TEMPO]キーを続けて2回叩けば、その間隔を4分音符としたテンポが設定できます（タップテンポ機能）。

6. メトロノームを再生するにはPLAY [▶]キーを押してください。

メトロノームが動作します。このときディスプレイでは、現在の拍がリアルタイムに表示されます。

NOTE

RT-223にフットスイッチが接続されているときにメトロノームモードに切り替えると、フットスイッチの機能が“TAP”に設定されている場合を除き、自動的にメトロノームの再生／停止を行う機能が割り当てられます。

HINT

メトロノームの再生中でもメトロノームの音色やテンポの変更が行えます。

7. メトロノームを止めるには、STOP [■]キーを押して下さい。

8. メトロノームモードを終了するには、[PATTERN]キーまたは[SONG]キーを押してください。

パターンモード、またはソングモードに戻ります。メトロノームモードを終了すると、エフェクトのバイパスが解除され、フットスイッチの設定も元に戻ります。

また、この手順で[EXIT]キーを押した場合は以前のモードに戻ります。

RT-223の各種設定を変更する

[FUNCTION]キーは、RT-223の各種設定を行うためのキーです。ここでは、[FUNCTION]キーの基本操作や、設定可能な項目について説明します。

ファンクションの基本操作

[FUNCTION]キーの操作方法は、どの項目でもある程度共通しています。基本的な操作方法は、次の通りです。

1. [FUNCTION]キーを押してください。

[FUNCTION]キーが点滅し、設定する項目を選択可能な状態となります。

NOTE

項目によっては、[FUNCTION]キーを押す前に対象となるパターンを選んでおく必要があるものや、再生を停止しておく必要があるものがあります。詳しくは、各項目の説明をご参照ください。

2. 設定したい要素に応じて、[PATTERN]キー、または13個のパッドから1つを選んで押してください。

項目を選択するには、パッドやキーを使用します。フロントパネルの13個のパッドと[PATTERN]キーには、それぞれ次の項目が割り当てられています（カッコの中はパッドの下部に印字された文字を表します）。

- パッド0（BASS KEY）
  ベースプログラムの基準となる音高と、パターンのルートを同時に設定します。
- パッド1（MIX）
  ドラムトラック／ベーストラックの音量を設定します。
- パッド2（BASS TUNE）
  ベースプログラムのチューニングを設定します。
- パッド3（TIME SIG）
  パターンの拍子を設定します。
- パッド4（PRE COUNT）
  前カウントのオン／オフや拍数を設定します。
- パッド5（QUANTIZE）
  クオンタイズの値を設定します。
- パッド6（CLICK VOL）
  リアルタイム入力時のクリックの音量を設定します。
- パッド7（BAR LENGTH）
  パターンの小節数を設定します。
- パッド8（FOOT SW）
  フットスイッチの機能を設定します。
- パッド9（SWING）
  再生時のスイング量を設定します。
- パッド[+]（PAD SENS）
  パッドの感度を設定します。
- パッド[×]（SHIFT）
  再生タイミングを前後にずらす量を設定します。
- パッド[()]（MIDI）
  同期用 MIDI メッセージの受信のオン／オフを切り替えたり、トラックごとのMIDIチャンネルを設定したりします。
- [PATTERN]キー
  メモリー残量を表示するのに使用します。

NOTE

項目によっては、パッドを押して項目を選んだ後で、操作の対象となる音色やトラックなどを選択するものもあります。

3. VALUE [+]／[−]キーを使って設定値を変更してください。

HINT

・VALUE [+]／[−]キーの一方を押し続けると、値を連続的に可変できます。

・VALUE [＋]／[－]キーの一方を押しながらもう一方を押すと、値を素早く増減できます。
・ファンクションの設定中は、変更した設定値が即座に有効になります。設定値を元に戻したいときは、再度設定し直してください。

4. [FUNCTION] キーをもう一度押すか、[EXIT]キーを押してください。

RT-223のファンクション設定が終了します。

HINT

[FUNCTION] キーは、この他にデモ演奏（P8）や、FAST入力（P39）などにも使用します。

ファンクションの各項目

ここでは、各ファンクションの設定範囲と機能について説明します。

■ ベースプログラムの基準となる音高を設定する（BASS KEY）

設定範囲 C～B

パッド0に割り当てる音高をC～Bの範囲で設定します。また、ここで選択した音名はパターンのルートを表します。
VALUE [＋]／[－]キーを使ってパッド0の音高を変更すると、それに伴ってパッド1～9、[＋]、[×]、[()]の音高も平行移動します。
なお、“#”（シャープ）の付いた音名は“□□”（oは＃を表します）のように表示されます。

HINT

この項目はパターンごとに記憶されます。

■ ドラムトラック／ベーストラックの音量を設定する（MIX）

設定範囲 0～15

パターンのトラックごとの音量を0～15の範囲で調節します。
この項目を選んだときは、[DRUM]、[BASS] の各キーでトラックを選択してから、VALUE [＋]／[－]キーで設定値を変更してください。

HINT

この項目はパターンごとに記憶されます。

■ ベースプログラムのチューニングを設定する（BASS TUNE）

設定範囲 435～445（初期設定値：440）

ベースプログラムのチューニングをA=435Hz～A=445Hzの範囲で調節します。

■ パターンの拍子を設定する（TIME SIG）

設定範囲 1、2、3、4、5、6、7、8

パターンの拍子を1～8（1／4～8／4拍子）の中から選択します。
すでに記録されたパターン（ディスプレイに“＊”マークが表示されます）の拍子は変更できません。

HINT

この項目はパターンごとに記憶されます。

■ 前カウントのオン／オフや拍数を設定する（PRE COUNT）

設定範囲 oFF、1～8、SP（初期設定値：4）

パターンのリアルタイム入力時の前カウント（入力開始前のクリック音）のオン／オフや、小節数などを設定します。この設定はすべてのパターンに共通です。各設定値の内容は次の通りです。

- oFF
  前カウントがオフになります。
- 1～8
  数字に対応する拍数が鳴ってからリアルタイム入力が始まります。
- SP
  次のような特殊な前カウントが鳴ってから入力が始まります。

■ クオンタイズの値を設定する（QUANTIZE）

設定範囲 4、8、12、16、24、32、48、Hi
（初期設定値：16）

パターンのクオンタイズの値（最小単位となる音符）を設定します。クオンタイズの値は、次の4つの機能に影響します。

- リアルタイム入力で最小単位となる音符
- ステップ入力で最小単位となる音符
- [REPEAT/STEP]キーを押しながらパッドを押さえたときの連打音の間隔
- グルーブプレイでパッド操作を検出するタイミング

クオンタイズの値は、次の8種類の中から選択できます。

4 ..... 4分音符
8 ..... 8分音符
12 ..... 8分3連音符
16 ..... 16分音符
24 ..... 16分3連音符
32 ..... 32分音符
48 ..... 32分3連音符
Hi ..... 1チック（4分音符の1／96）

NOTE

- クオンタイズをHiに設定した場合でも、[REPEAT/STEP] キーによる連打音の間隔は32分3連音符となります。
- “ファンクションの基本操作”の手順4で、[FUNCTION]キーの代わりにREC [●]キーを押すと、現在選択されているパターンに記録されている音符が、クオンタイズの値に揃えられます。

■ リアルタイム入力時のクリックの音量を設定する（CLICK VOL）

設定範囲 0～15（初期設定値：15）

リアルタイム入力時に鳴るクリック音の音量を調節します。
この設定はすべてのパターンに共通です。

■ パターンの小節数を設定する（BAR LENGTH）

設定範囲 1～99

パターンの長さを1～99小節の範囲で設定します。パターンの長さを決めたら、[FUNCTION]キーを押して設定を確定してください。空パターンの初期状態の小節数が変更されます。
また、入力済みパターンの小節数を変更することも可能です。これを行うには、小節数を変更したいパターンを選び、“ファンクションの基本操作”の手順4で、[FUNCTION] キーの代わりにREC [●] キーを押します。この場合、演奏内容は次のように変化します。

- 現在の小節数よりも長くする場合
  現在のパターンの後ろに、空白の小節が追加されます。
- 現在の小節数よりも短くする場合
  指定した小節数を越える部分は削除されます。

HINT

この項目はパターンごとに記憶されます。

■ フットスイッチの機能を設定する（FOOT SW）

設定値 PAD00～PAD38、TAP、COUNT、START、MUTE、REPEAT、JAM
（初期設定値：JAM）

リアパネルの[FOOT SW]端子に接続したフットスイッチ（FS01）の機能を設定します。
[FUNCTION] キー→パッド8（FOOT SW）の順に押すと、ディスプレイに“FOOT SW”としばらく表示された後、現在選ばれているフットスイッチの機能が表示されます。この状態でフットスイッチの機能が設定可能となります。
選択可能なフットスイッチの機能と、その設定方法は次の通りです。

- FS01でパッドのドラム音色を鳴らす
  選択したパッドに割り当てられたドラム音色をFS01で演奏します。例えばバスドラムを足元で演奏したいときに便利です。この機能を利用するには、[FUNCTION]キー→パッド8（FOOT SW）を押した後で、13個のパッド×3パッドバンクのうち1つを押します（叩いた強さも記

録されます）。叩いたパッドに応じて、PAD00～PAD38の値が表示されます。

● FS01でパッドのドラム音色を切り替える
パッドに割り当てられたドラム音色をFS01で切り替えます。この機能を利用するには、[FUNCTION]キー→パッド8(FOOT SW)を押した後で、FS01を踏みながら最初の音色に相当するパッドを押し、次にFS01を放して2番目の音色に相当するパッドを押します。このように設定すれば、最初に押したパッドの音色をFS01で切り替えることができるようになります。FS01を踏んでいるときは最初に選んだパッドの音色、フットスイッチを放すと２番目に選んだパッドの音色が演奏されます。ディスプレイの左3桁には最初に押したパッド番号、右3桁には次に押したパッド番号が表示されます。例えば、フットスイッチを踏んでいるときにクローズハイハット、放したときにオープンハイハットを鳴らしたいときは、FS01を踏みながらパッド4（CLOSED HAT）を押し、FS01を放してからパッド6（OPEN HAT）を押します。

● FS01でテンポを設定する
FS01を踏んでテンポを指定する機能です（タップテンポ機能）。この機能を利用するには、[FUNCTION]キー→パッド8（FOOT SW）を押した後で、[TEMPO]キーを押します（ディスプレイに“TAP”と表示されます）。

● FS01でスタート／ポーズをコントロールする
FS01を踏むたびに、PLAY [►]キーを押したときと同じように“再生開始”→“一時停止”→“停止位置から再生開始”を繰り返します。この機能を利用するには、[FUNCTION]キー→パッド８（FOOT SW）を押した後で、PLAY [►]キーを押してください（ディスプレイに“COUNT”と表示されます）。

● FS01でスタート／ストップをコントロールする
FS01を踏むたびに、PLAY [►]とSTOP [■]キーを交互に押したときと同じように“再生開始”→“停止”→“先頭から再生開始”を繰り返します。この機能を利用するには、[FUNCTION]キー→パッド8（FOOT SW）を押した後で、STOP [■]キーを押してください（ディスプレイに“START”と表示されます）。

● FS01で任意のトラックをミュートする
FS01を踏んでいる間、現在[DRUM]／[BASS]キーで選ばれているトラックがミュートされます。この機能を利用するには、[FUNCTION]キー→パッド8（FOOT SW）を押した後で、VALUE[−]キーを押してください（ディスプレイに“MUTE”と表示されます）。

● FS01で連打音をコントロールする
FS01を踏みながらパッドを押すことで、連打音が演奏できます。この機能を利用するには、[FUNCTION]キー→パッド8（FOOT SW）を押した後で、[REPEAT/STEP]キーを押してください（ディスプレイに“REPEAT”と表示されます）。

● FS01でジャム機能を利用する（ソングモードのみ）
RT-223がソングモードのときに、FS01を踏むだけで複数のパターンを切り替えながら演奏できるジャム機能が利用できます。この機能を利用するには、[FUNCTION]キー→パッド８（FOOT SW）を押した後で、[SONG]キーを押してください（ディスプレイに“JAM”と表示されます）。ジャム機能については、P68をご参照ください。

■ 再生時のスイング量を設定する（SWING）

設定範囲 8th、16th／50～75
（初期設定値：8th／50）

パターンを再生するときのスイング量（リズムの跳ね具合）を設定します。
[FUNCTION]キー→パッド９（SWING）の順に押すと、しばらくの間ディスプレイに“SWING”と表示されます。画面が切り替わったら、左右のカーソルキーを使って“8th”（8分音符単位で跳ねる）または“16th”（16分音符単位で跳ねる）を選び、VALUE [＋]／[−]キーを使って数値を変更します。数値は“50”で変化なし、値が大きくなるほど跳ね具合が大きくなります（数値の単位はパーセント）。なお、この項目はパターンの再生時のタイミングを変えるだけで、入力された演奏データには影響しません。

■ パッドの感度を設定する（PAD SENS）

設定範囲 SOFT、MEDIUM、LOUD、LIGHT、NORMAL、HARD、EX HARD（初期設定値：NORMAL）

パッドを叩く強さに対する感度を設定します。
各設定値の内容は次の7種類です。

- SOFT
  叩く強さに関係なく、小さな音量となります。
- MEDIUM
  叩く強さに関係なく、中程度の音量となります。
- LOUD
  叩く強さに関係なく、大きな音量となります。
- LIGHT
  最も感度の高い設定です。弱く叩いても大きな音量となります。
- NORMAL
  中程度の感度の設定です。
- HARD
  感度の低い設定です。強く叩かないと大きな音量が得られません。
- EX HARD
  最も感度の低い設定です。かなり強く叩かないと大きな音量が得られません。

■ 再生タイミングを前後にずらす量を設定する（SHIFT）

設定範囲 −192〜+192（初期設定値：0）

現在選択されているパターンに入力された、特定トラックの再生タイミングを1チック（4分音符の1／96）単位で前後にずらします（最大±2拍）。

NOTE

- 設定を確定してしまうと、やり直しはできませんのでご注意ください。
- トラックの再生タイミングをずらしたとき、前後にずれた音符は削除されます。

■ 同期用MIDIメッセージの受信をオン／オフする（MIDI）

設定範囲 int、Ext（初期設定値：int）

この項目を Ext に設定すると、RT-223 が外部MIDI機器から次のメッセージを受信できます。

- MIDIクロック
- スタート／ストップ／コンティニュー
- ソングセレクト

NOTE

この項目が“Ext”のとき、リアルタイム入力は行えません。

■ トラックごとのMIDIチャンネルを設定する（MIDI）

設定範囲 oFF、1〜16、AUt（ベーストラックのみ）（初期設定値：ドラムトラック=10／ベーストラック=9）

各トラックの受信MIDIチャンネルを設定します。ドラムトラックは oFF（受信しない）、1 〜 16（チャンネル1〜16）の中から選択できます。また、ベーストラックはoFF（受信しない）、1〜16（チャンネル1〜16）、AUt（自動受信）の中から選択できます。

“AUt”は市販の演奏データ（GM音源対応のスタンダードMIDIファイル）でRT-223を演奏するときに、ベーストラックの MIDI チャンネルを自動的に演奏データに合わせる特殊な設定です。GM音源のベース音色を選ぶメッセージを受信したときに、自動的にベーストラックがそのMIDI チャンネルに切り替わります。

[FUNCTION] キー→パッド[()]（MIDI）の順に押すと、同期用 MIDI メッセージの受信をオン／オフする画面が表示されます。ドラム／ベーストラックの受信MIDI チャンネルを変更するには、[DRUM] キーまたは [BASS] キーを押しながら（ディスプレイに押したトラックの現在の設定値が表示されます）VALUE [+]／[−]キーを使って設定値を変更してください。

■ メモリ残量を表示する（[PATTERN] キー）

[FUNCTION]キー→[PATTERN]キーの順に押すと、使用可能なメモリの残量がパーセント単位で表示されます。この数値は表示のみで、変更はできません。

その他の機能

ここではRT-223をオプションや外部機器と組み合わせた場合の応用例を紹介します。

ジャム機能を利用する

ジャム機能とは、ソングモードで各パッドに割り当てられた複数のパターンを、フットスイッチで切り替えながら演奏する機能です。この機能が有効のときは、楽器演奏で手がふさがっていても、フットスイッチを使ってパターンの演奏を開始したり、好きな位置でパターンを切り替えたりできます。

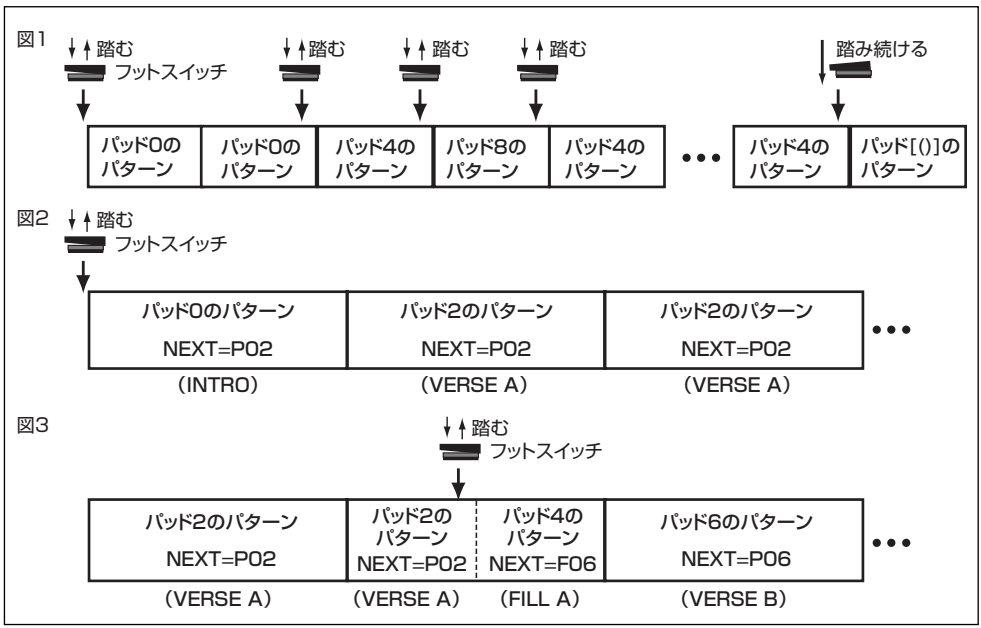
NOTE

ジャム機能は、RT-223がソングモードのときにのみ利用できます。

ジャム機能を使って直接操作できるのは、パッド0、パッド4、パッド8、パッド[()]の４つのパッドに割り当てられたパターンです。
RT-223が停止しているときにフットスイッチを踏むと、パッド0のパターンの演奏が開始します。それ以降は、フットスイッチを踏むたびに、パッド4のパターンとパッド8のパターンが交互に切り替わります。また、演奏中にフットスイッチを踏み続けると、パッド[()]のパターンに切り替わります（下図1参照）。

さらに、上記の4つのパッドのNEXTパラメーター（P38）を指定することで、それ以外のパッドのパターンを組み合わせて鳴らしたり、特定のパターンを鳴らしたところで演奏を停止させたりできます。

例えば、パッド0にINTRO、パッド2にVERSE Aのパターンを割り当てて、パッド0のNEXTパラメーターを“P02”に設定しておけば、フットスイッチを踏んで、INTROを鳴らした後にVERSE Aに移行できます（下図2参照）。同じように、パッド4にFILL A、パッド6にVERSE Bのパターンを割り当てて、パッド4のNEXTパラメーターをF06に設定しておけば、フットスイッチを踏んだ直後の拍からフィルインを演奏し、VERSE Bに移行できます（下図3参照）。



また、パッド[()]にENDINGのパターンを割り当てて、NEXTパラメーターを“StP”に設定しておけば、フットスイッチを踏み続けることでパッド[()]のパターンを演奏してから停止させるといった使い方ができます。

HINT

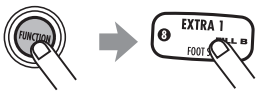
あらかじめ各パッドにパターンが割り当てられているソング（ソング番号0～9）では、パッドごとのNEXTパラメーターが次の表のように設定されています。

パッド	NEXTパラメーター
0	P02
2	P02
4	F06
6	P06
8	F02
[()]	StP

1. **FS01をリアパネルの[FOOT SW]端子に接続してください。**

2. **[SONG]キーを押してRT-223をソングモードに切り替えてください。**

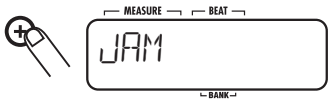
3. **[FUNCTION]キー→パッド8(FOOT SW)の順に押してください。**



ディスプレイに“FOOT SW”としばらく表示された後、現在選ばれているフットスイッチの機能が表示されます。
この状態でフットスイッチの機能が設定可能となります。

4. **[SONG]キーを押してください。**

ディスプレイに“JAM”と表示されます。



NOTE

フットスイッチにジャム機能が割り当てられているとき、ソングモード以外のモードでは、フットスイッチの機能はソング／パターンの再生／停止に切り替わります。

5. **[FUNCTION]キーを押してください。**

フットスイッチの設定が確定します。この状態でジャム機能が利用できます。

6. **必要ならば、パッドごとのNEXTパラメーターを指定してください（→P38）。**

7. **フットスイッチを踏んでください。**

パッド0に割り当てられたパターンの演奏が開始します。それ以降は、フットスイッチを踏むたびに、パッドのNEXTパラメーターに従ってパターンが切り替わります。また、演奏中にフットスイッチを踏み続けると、パッド[()]のパターンに切り替わります（パッド[()]のNEXTパラメーターが“Stp”に設定されていれば、パターン終了後に停止します）。

外部MIDI機器とRT-223を同期させる

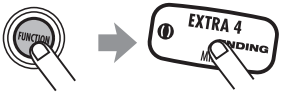
RT-223は、MIDIクロックを受信して、MTR、シーケンサー、リズムマシンなどの外部機器と同期走行させることが可能です。同期走行中は、外部機器側で設定されたテンポに合わせてRT-223のパターンやソングが再生されます。

1. **MTRやリズムマシンなどの外部MIDI機器のMIDI OUT端子と、RT-223の[MIDI IN]端子をMIDIケーブルで接続してください。**

NOTE

外部MIDI機器で、同期用MIDIメッセージ(MIDIクロック、スタート、ストップ、コンティニュー）の送信が可能になっていることを確認してください。

2. [FUNCTION]キー→パッド[()]（MIDI）の順に押してください。



同期用 MIDI メッセージの受信をオン／オフする画面が表示されます。

3. VALUE [+]／[−]キーを使って、ディスプレイに“Ext”と表示させてください。

4. [FUNCTION]キーを押してください。

この状態で、外部MIDI機器とRT-223の同期走行が可能となります。

5. 同期演奏したいパターンまたはソングを選んでください。

6. 外部機器をスタートさせてください。

外部機器で設定されたテンポに追従して、RT-223のパターンまたはソングの演奏が始まります。

MIDI機器からRT-223の音を鳴らす

MIDIキーボードやシーケンサーなどの外部MIDI機器を使って、RT-223の内蔵音源を演奏できます。

1. MIDIキーボードなど外部MIDI機器のMIDI OUT端子と、RT-223の[MIDI IN]端子をMIDIケーブルで接続してください。

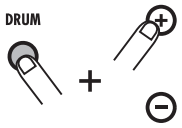
2. [FUNCTION]キー→パッド[()]（MIDI）の順に押してください。

同期用MIDI メッセージの受信をオン／オフする画面が表示されます。

3. [DRUM]キー（または[BASS]キー）を押してください。

ディスプレイには、選んだトラックの現在の設定値が表示されます。

4. 手順3で選んだキーを押したまま、VALUE [+]／[−]キーを使ってトラックごとの受信MIDIチャンネルを、外部MIDI機器の送信MIDIチャンネルに合わせてください。



MIDIチャンネルの設定値についてはP67をご参照ください。

5. [FUNCTION]キーを押してください。

トラックごとの受信 MIDI チャンネルの設定が確

定します。この状態で外部 MIDI 機器を演奏すれば、受信したノートナンバーに応じてRT-223の音が鳴ります。
また、プログラムチェンジを使ってRT-223のドラムキットやベースプログラムを切り替えることも可能です。プログラムチェンジナンバーとドラムキット／ベースプログラムの割り当てについては、巻末の資料をご参照ください。

メモリーの残量を表示する

RT-223のメモリー残量を表示します。

1. [FUNCTION] キー→ [PATTERN] キーの順に押してください。

使用可能なメモリーの残量が表示されます（単位：パーセント）。この項目は表示のみで、変更できません。

HINT

メモリー残量を増やすには、不要なパターンやソングを削除してください。

2. 以前のモードに戻るには[FUNCTION]キー、または[EXIT]キーを押してください。

バックライトを消灯する

RT-223をバックライトが消灯した状態で使用します。

1. VALUE[－]キーを押したままRT-223の電源を入れてください。

バックライトを消灯させたままでRT-223を使用でき、電池の消耗を抑えることが可能で、電池残量が少ないときには、特に効果的です。

RT-223を工場出荷時の状態に戻す（イニシャライズ）

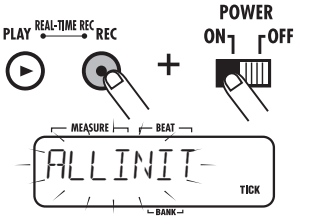
RT-223に記録されているすべてのデータを初期化し、工場出荷時の状態に戻します。

NOTE

イニシャライズを実行すると、新たに記録したパターンやソングは永久に復帰できなくなります。この操作は慎重に行ってください。

1. REC [●] キーを押したまま RT-223の電源を入れてください。

ディスプレイに“ALLINIT”という文字が点滅した状態で表示されます。



2. イニシャライズを実行する場合はもう一度REC [●]キーを、取り消す場合は [EXIT] キーを押してください。

イニシャライズを実行した場合には、内部のデータが工場出荷時の状態に戻り、RT-223が再起動します。
取り消した場合には、通常電源を入れたときと同じ状態でRT-223が起動します。

HINT

必要ならば、単体のパターン（→P32）や単体のドラムキット（→ P52）、エフェクトパッチ（→ P58)を工場出荷時の状態に戻すことも可能です。

故障かな?と思われる前に

RT-223の動作がおかしいと思われたときは、まず次の項目をご確認ください。

症状	確認	対策
音が出ない、もしくは非常に小さい	適切なACアダプターが正しく接続されていますか?	適切なACアダプターと電池が使用されていることを確認してください。
	RT-223の[R OUT]端子、[L/MONO OUT]端子と、再生装置が正しく接続されていますか?	正しい接続を行ってください。接続についてはP6をご参照ください。
	ご使用のケーブルは正常ですか?	他のケーブルに交換してください。
	接続している再生装置は正常に動作していますか?	各装置の動作を確認して、適切な音量に調節してください。
	RT-223の音量は適切ですか?	[VOLUME] コントロールを適切な音量に調節してください。
パッドを叩いても音が鳴らない、もしくは非常に小さい	パッドの設定は適切ですか?	[FUNCTION]キーとパッド[+] (PAD SENS)を使って設定を行ってください(→P67)。
音が歪む、割れる	RT-223の出力信号が大きすぎませんか?	RT-223の[VOLUME]コントロールを適切な音量に調節してください。
	COMP EQエフェクトの出力信号が大きすぎませんか?	COMP EQエフェクトのエフェクトパラメーター“LEVEL”を適切な値に調節してください。
ソング/パターンが記録できない	メモリーを使い切っていませんか?	不要なパターンやソングを削除してください。
FS01の効果がない	FS01が[FOOT SW]端子に正しく接続されていますか?	正しい接続を行ってください。接続についてはP6をご参照ください。
	フットスイッチの設定は適切ですか?	[FUNCTION]キーとパッド8 (FOOT SW)を使って設定を行ってください(→P65)。
MIDI機器と同期走行できない	MIDI受信がオンになっていますか?	[FUNCTION]キーとパッド[()] (MIDI)を使って“Int”(MIDIクロックを受信しない)から“Ext”(MIDIクロックを受信する)に切り替えてください。

RT-223資料

RT-223製品仕様

サンプリング周波数	44.1ｋHz
D/A変換	24ビット8倍オーバーサンプリング
同時発音数	18
分解能	96クロック/4分音符
テンポ	40～250
録音可能ノート･イベント数	32,000音
ドラム音色	213
ベース音色	12
ドラムキット	127
リズムパターン	511
ソング	100
PAD	13PAD（ベロシティーセンサ付）

表示

ディスプレイ	128セグメントカスタムLCD

外部端子

外部コントロール端子	FS01入力
MIDI	IN

入出力

LINE　IN	ステレオ標準フォーンジャック (入力インピーダンス:10ｋΩ) (定格入力レベル:-10dBm)
OUTPUT	
ラインアウト(L/MONO)	標準フォーンジャック
ラインアウト（R)	標準フォーンジャック (出力インピーダンス:1kΩ以下) (定格出力レベル:-10dBm)
ヘッドフォーン	ミニステレオフォーンジャック 50mW（３２Ω負荷時)

外形寸法	217.9(W)x182.6(D)x35.5(H)
重量	680g(電池含まず)
電源	DC9V300mA　ACアダプター　AD-0006 電池:単3x4　電池連続使用8時間以上
付属品	取扱説明書

REVERB モジュール

パラメーター											
EFFECT ON/OFF	HALL	PRE DLY	DECAY	EQ H	EQ L	DAMP	E/R MIX	KICKDRY	DR SEND	BS SEND	EFX LVL
		コンサートホール風の残響音が得られます。									
EFFECT ON/OFF	ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ H	EQ L	DAMP	E/R MIX	KICKDRY	DR SEND	BS SEND	EFX LVL
		室内の残響音が得られます。									
EFFECT ON/OFF	SPRING	PRE DLY	DECAY	EQ H	EQ L	DAMP	KICKDRY	DR SEND	BS SEND	EFX LVL	
		スプリングリバーブのシミュレーションです。									
EFFECT ON/OFF	PLATE	PRE DLY	DECAY	EQ H	EQ L	DAMP	KICKDRY	DR SEND	BS SEND	EFX LVL	
		プレートリバーブのシミュレーションです。									
EFFECT ON/OFF	DELAY	TIME	FB	DAMP	PAN	KICKDRY	DR SEND	BS SEND	EFX LVL		
		最大700msのディレイタイムを得られるディレイです。									
EFFECT ON/OFF	CHORUS	LFO TYP	DEPTH	RATE	PRE DLY	KICKDRY	DR SEND	BS SEND	EFX LVL		
		揺れと広がり感を加えます。									
EFFECT ON/OFF	FLANGER	DEPTH	RATE	FB	LFO SFT	KICKDRY	DR SEND	BS SEND	EFX LVL		
		強烈なクセとうねりを加えます。									

パラメータ説明

パラメータ名	設定範囲	パラメータ説明
EFFECT ON/OFF	ON, OFF	各パッチにおけるエフェクトのON/OFFを設定します。
TYPE	HALL, ROOM , SPRING, PLATE, DELAY , CHORUS , FLANGER	7タイプの中から使用するものを設定します。
LFO TYP	Mn, St	LFOの位相をMn (モノラル), St （ステレオ）から選択します。
LFO SFT	0～180	左右の位相差を設定します。
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
RATE	CHORUS : 1～30	効果の速さを設定します。"tx", "Mx"にするとリズムのテンポと同期します（次ページ別表参照)。
	FLANGER : 1～30, t0～t 9, M1～M4	
PRE DLY	CHORUS : 1～30	プリディレイタイムを設定します。
	HALL, ROOM, SPRING, PLATE : 1～100	
TIME	1～700, t0～t 7	ディレイタイムを1ms単位で設定します。"tx"にするとリズムのテンポと同期します（次ページ別表参照)。
FB	DELAY : 0 ～10	フィードバック量を設定します。
	FLANGER : －10～10	
DAMP	0～10	リバーブの残響音及びディレイ音の高域の減衰量を設定します。
PAN	L10～L1, 0, r1～ r 10	ディレイ音の定位を設定します。
DECAY	1～30	リバーブタイムを設定します。
EQ H	－12～6	エフェクト音の高域の音量を設定します。
EQ L	－12～6	エフェクト音の低域の音量を設定します。
E/R MIX	0～30	初期反射の音量を設定します。
KICKDRY	ON, OFF	KICK (BassDrum) のエフェクト音のON/OFFを設定します。
DR SEND	0～100	ドラムのエフェクト音のセンド量を設定します。
BS SEND	0～100	ベースのエフェクト音のセンド量を設定します。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。

COMP　EQモジュール

パラメーター														
EFFECT ON/OFF	MLT CMP	XOVER L	XOVER H	SENS H	SENS M	SENS L	MIX H	MIX M	MIX L	EQ H	EQ M	EQ L	BASS ON/OFF	LEVEL
		3つの周波帯域に分割してそれぞれにコンプリッサーとミックス量を設定できます。+3バンドイコライザー												
EFFECT ON/OFF	LO-FI	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL	EQ H	EQ M	EQ L	BASS ON/OFF	LEVEL		
		音質を意図的にローファイ化します。+3バンドイコライザー												
EFFECT ON/OFF	RESONN C	DEPTH	FREQ	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL	EQ H	EQ M	EQ L	BASS ON/OFF	LEVEL	
		LFO付きのレゾナンスフィルター。+3バンドイコライザー												

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメータ説明
EFFECT ON/OFF	ON, OFF	各パッチにおけるエフェクトのON/OFFの設定をします。
TYPE	MLT CMP, LO-FI, RESONNC	3タイプの中から使用するものを設定します。
XOVER L	50～16000	低域と中域を分ける周波数を設定します。
XOVER H	50～16000	中域と高域を分ける周波数を設定します。
SENS H	0～24	高域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
SENS M	0～24	中域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
SENS L	0～24	低域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
MIX H	OFF, －24～6	高域のMIX音量を設定します。
MIX M	OFF, －24～6	中域のMIX音量を設定します。
MIX L	OFF, －24～6	低域のMIX音量を設定します。
CHARA	0～10	フィルターの特性を設定します。
COLOR	1～10	音色を設定します。
DIST	0～10	歪み具合を設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
FREQ	1～30	LFOのオフセットを設定します。
RATE	1～30, t0～t 9, M1～M4	効果の速さを設定します。"tx","Mx"にするとリズムのテンポと同期します（別表参照）。
TYPE	HPF, LPF, bPF	フィルターのタイプを設定します。
RESO	1～30	効果にクセを付けます。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0～30	原音のミックス量を設定します。
EQ H	－12～12	高音域をブースト/カットします。
EQ M	－12～12	中音域をブースト/カットします。
EQ L	－12～12	低音域をブースト/カットします。
BASS ON/OFF	ON, OFF	ベースのエフェクト ON/OFFを設定します
LEVEL	1～30	パッチの出力レベルを設定します。

【別表　TIME、RATEパラメータの同期設定】

設定値	周期	設定値	周期	設定値	周期	設定値	周期
t0	32分音符	t4	8分音符	t8	付点4分音符	M3	全音符×3
t1	16分音符	t5	2分3連音符	t9	2分音符	M4	全音符×4
t2	4分3連音符	t6	付点8分音符	M1	全音符		
t3	付点16分音符	t7	4分音符	M2	全音符×2		

パッチリスト

■ COMP EQ

NO.	SECTION	パッチ名	コメント
0	COMP	STANDRD	スタンダードなコンプ
1		BOTTOM	低域を強調したコンプ
2		FULLRG	フルレンジに対し強いコンプレッションをかける
3		CRUSH	中域を強烈にコンプレッションする
4		POWER	全体的にパワー感が付加されるコンプ
5		EQBOOST	ミッドレンジを強調したEQ的なコンプ
6		EQHIBST	高域に強調したEQ的なコンプ
7		EQHICUT	高域をカットするイコライジング
8		EQLIGHT	サウンド体重を軽くするイコライジング
9		EQTIGHT	全体的に引き締まったサウンドをクリエイト
10		LO&HI	低域＆高域を強調したEQ的なコンプ
11		NATURAL	幅広い用途を持つEQ的なコンプ
12	LO-FI	FATDRUM	深胴ドラムの鳴りをシミュレートしたエフェクト
13		LO-FI	ローファイ・サウンド
14		RETRO	１９３０年代風サウンドにリメイクするレトロサウンド
15		8-Bit	初期のドラムマシン風の音をシミュレート
16		ANGRY	全体にざらついた雰囲気を付加する
17	RESONNC	RAVEREZ	強力なフィルターをスイープさせる
18		HiPASS	レゾナンスの効いたハイパスフィルター
19		RAY-GUN	レーザーガン風FXサウンド

■ REVERB

NO.	SECTION	パッチ名	コメント
0	ROOM	STUDIO	リバーサルスタジオの残響シミュレーション
1		BRIGHT	硬めの音質のルームリバーブ
2		DARK	やわらかめの音質のルームリバー
3		TUNNEL	トンネルの残響をシミュレート
4	GATE	GATE 1	ゲートリバーブ
5		GATE 2	ディープ・フィールなゲートリバーブ
6	HALL	SM HALL	小ホールの残響シミュレーション
7		MIDHALL	ミッドサイズのホールシミュレーション
8		BIGHALL	大ホールの残響シミュレーション
9		CLEAR	明るい残響のコンサートホールシミュレーション
10		SOFT	やわらかめの音質のホールリバーブ
11		BUDOKAN	武道館の響きのシミュレーション
12	PLATE	PLATE	プレートリバーブのシミュレーション
13		SHARPPL	まとわりつかない歯切れの良いリバーブ
14		SHORTPL	短いリリースをつけるリバーブ
15	DELAY	SLAP	タイムの短い汎用ショートディレイ
16		SHORT	テンポに同期する16分音符ディレイ
17		REPEAT	テンポに同期する8分音符ディレイ
18		TRIPLET	テンポに同期する付点16分音符ディレイ
19		JAMMING	テンポに同期する付点8分音符ディレイ
20		SYNCHRO	テンポに同期する付点8分音符ディレイ
21		ACCENT	テンポに同期する4分3連ディレイ
22		RHYTHM	テンポに同期する2分3連ディレイ
23	CHORUS	AIR-CHO	空気感があるコーラスサウンド
24	FLANGER	FLANGER	ドラム用のオーソドックスなフランジャー
25	DEMO	BIGVERB	デモソングに使われているディープなリバーブ
26		MINVERB	デモソングに使われているかかりの浅いリバーブ

DRUM KIT リスト

Category	NAME	No.
Rock	BASIC	0
	REZROCK	1
	LIVE	2
	MODERN	3
	ROCKET	4
R&B	SNAPPY	5
	ROOM	6
	ACUSTIK	7
	STUDIO	8
	PUNCH	9
	AMBIENT	10
Voice	BEATBX1	11
	BEATBX2	12
	BEATBX3	13
	BEATBX4	14
	BEATBX5	15
Funk	SUPRFLY	16
	FUNKY	17
	DRYFUNK	18
	FUNKSTR	19
	FUNKIFY	20
	BIGFUNK	21
	CRACKER	22
ZOOM Classic	LIVE ZM	23
	EPIC ZM	24
	REAL ZM	25
	SNAP ZM	26
	MOD ZM	27
	FUNK ZM	28
HipHop	HIPHOP	29
	STREET	30
	HOMIE	31
	RAPPER	32
Dance	SYNTECH	33
	POWER	34
	ELECTRO	35
	KICKER	36
	REZNANZ	37

Category	NAME	No.
Jazz	BRUSH1	38
	BRUSH2	39
	BRUSH3	40
	BRUSH4	41
	BRUSH5	42
Pop	POPROCK	43
	LITEPOP	44
	DRY POP	45
	HIT POP	46
	AMBIPOP	47
	SUPRPOP	48
Hard Rock	HARDROK	49
	RESOROK	50
	BIGBEAT	51
	HARD RM	52
	HEAVY	53
Fusion	B-FUSON	54
	L-FUSON	55
	X-FUSON	56
	S-FUSON	57
	T-FUSON	58
	D-FUSON	59
World	LATIN 1	60
	LATIN 2	61
	METAL	62
	REGGAE	63
	AFRICAN	64
	TURKISH	65
	INIDAN	66
	ASIAN	67
	SFX 1	68
	SFX 2	69

The BEATBX sounds have been supplied by Big Fish Audio.
Big Fish Audio is the world's largest producer of loops and samples. Their library products are used by top music producers across most musical styles and are an affordable resource for music production. For more information see them on the web at www.bigfishaudio.com.

bigfish audio™
professional sound libraries

Big Fish Audio
11003 Penrose Street, Ste C
Sun Valley, CA 91352 USA
Phone (818) 768-6115
@Fax (818) 768-4117
www.bigfishaudio.com
info@bigfishaudio.com

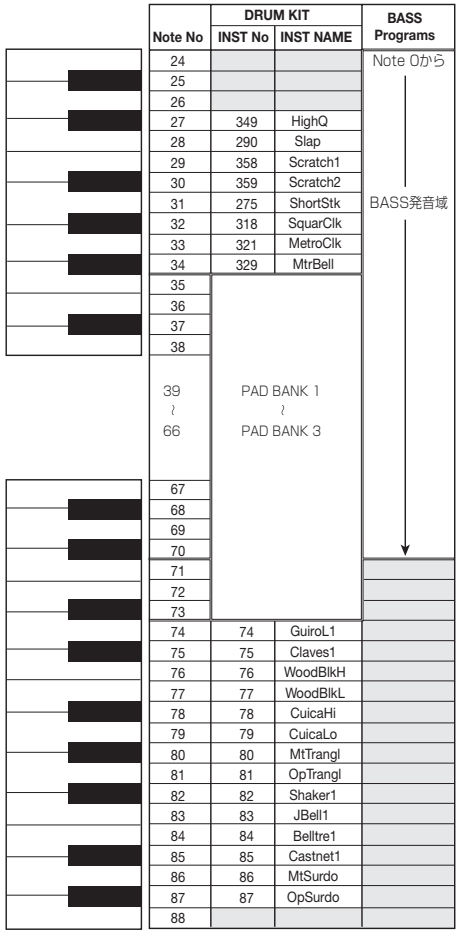
BASS PROGRAM リスト

No.	PC#	表示
0	0,12,24,34,41,53,65,77, 89,101,113,125	FINGER
1	1,13,25,35,42,54,66,78, 90,102,114,126	BRIGHT
2	2,14,26,37,43,55,67,79, 91,103,115,127	SLAP
3	3,15,27,33,44,56,68,80, 92,104,116	ACUSTIK
4	4,16,28,38,45,57,69,83, 93,105,117	MUTE
5	5,17,29,36,46,58,70,84, 94,106,118	DARK
6	6,18,30,39,47,59,71,85, 95,107,119	SYNTH1
7	7,19,31,40,48,60,72,86, 96,108,120	SYNTH2
8	8,20,32,49,61,73,87,97, 109,121	HARMONX
9	9,21,50,62,74,88,98,11 0,122	LO-SINE
10	10,22,51,63,75,81,99,1 11,123	SQUARE
11	11,23,52,64,76,82,100, 112,124	SAW

DRUM PAD NOTE # 対応表

PAD No	PAD NAME	BANK 1	BANK 2	BANK 3
PAD1	KICK	36	35	61
PAD2	TOM1	50	48	64
PAD3	SNARE	38	40	60
PAD4	TOM2	47	45	62
PAD5	CLOSED HAT	42	44	68
PAD6	TOM3	43	41	63
PAD7	OPEN HAT	46	54	67
PAD8	CRASH	49	57	66
PAD9	EXTRA 1	37	70	71
PAD10	RIDE	51	59	65
PAD11	EXTRA 2	39	52	72
PAD12	EXTRA CYMBAL	53	55	69
PAD13	EXTRA 3	56	58	73

MIDI NOTE # 対応表



ベースプログラムはプログラムによって発音上限Note#が変わります。
PAD BANK 1〜3のINST No, INST NAMEはKITの内容によって変わります。
本体のパッドで発音可能なベースノートNoはNote# 12〜63です。

インストゥルメントリスト

Category	AbsNo	No.
Kick	TIGHT	0
	ACO-BD1	1
	ACO-BD2	2
	CLASSC1	3
	CLASSC2	4
	STD-BD1	5
	STD-BD2	6
	STD-BD3	7
	PUNCH	8
	ATTK-BD	9
	ANALOG1	10
	ANALOG2	11
	DIGALG1	12
	DIGALG2	13
	LIVE-BD	14
	STDO-BD	15
	RESO-BD	16
	HUGE	17
	STAGE	18
	DEEP-BD	19
	HARD-BD	20
	BEND-BD	21
	BD-DRY1	22
	BD-DRY2	23
	VO-BD1	24
	VO-BD2	25
	VO-BD3	26
Snare	LIVE-SD	0
	HIGHSD1	1
	TIGHT	2
	ANALOGM	3
	ANALOGS	4
	DIGALGM	5
	DIGALGS	6
	POWER	7
	ROOM	8
	SNAP1	9
	SNAP2	10
	FUNK	11
	STD-SD	12
	REGAE	13
	ATTK-SD	14
	DRY-SD	15
	DRY-SDH	16
	RESO-SD	17
	DEEP-SD	18
	BASIC	19
	BRSTAP	20
	BRSSWIP	21
	BRSSWEP	22
	BRSSMT	23
	BRSSSLP	24
	SD-DRY1	25
	SD-DRY2	26

Category	AbsNo	No.
Snare	ROLL1	27
	ROLL2	28
	VO-SD1	29
	VO-SD2	30
	VO-SD3	31
	VO-SD4	32
	VO-SD5	33
Toms	LIVETM1	0
	LIVETM2	1
	LIVETM3	2
	DRY-TM1	3
	DRY-TM2	4
	DRY-TM3	5
	808_1	6
	808_2	7
	808_3	8
	ACO-TM1	9
	ACO-TM2	10
	ACO-TM3	11
	SYNTH	12
	POPHI1	13
	POPHI2	14
	POPMID	15
	POPLO	16
	STDOTM1	17
	STDOTM2	18
	STDOTM3	19
	AMBI1	20
	AMBI2	21
	AMBI3	22
	HARDTM1	23
	HARDTM2	24
	HARDTM3	25
	BENDTM1	26
	BENDTM2	27
	BENDTM3	28
	GATE1	29
	GATE2	30
	GATE3	31
	ELECTO1	32
	ELECTO2	33
	ELECTO3	34
	BRSHTMH	35
	BRSHTMM	36
	BRSHTML	37
HiHat	CLS14'	0
	CLS14'2	1
	CLSLIVE	2
	OPLIVE	3
	CLCLEAR	4
	OPCLEAR	5
	CLSANLG	6
	CLSDGAN	7
	OPDGAN	8

Category	AbsNo	No.
HiHat	OPANLG1	9
	OPANLG2	10
	CLSSTDO	11
	CLSBEND	12
	OPBEND	13
	PEDACO	14
	CLSHMN	15
	OPHMN	16
Cymbal	LIVECYM	0
	CRSH'17	1
	CRSH'20	2
	CRSH3	3
	SPLASH1	4
	SPLASH2	5
	RIDE1	6
	RIDE2	7
	CUP1	8
	CUP2	9
	CRSH-B	10
	RIDE-B	11
	CHINA	12
	VO-CYM	13
Extra	EXRIM1	0
	EXRIM2	1
	EXRIM3	2
	EXCWBL1	3
	EXCWBL2	4
	EXCLAP1	5
	EXCLAP2	6
	EXSN909	7
	EXTMBRB	8
	EXCLAPB	9
	C'MON	10
	SCRATCH	11
	H RIM01	12
	DJEMBE1	13
	DJEMBE2	14
	DJEMBE3	15
	DUMBEK1	16
	DUMBEK2	17
	DUMBEK3	18
	TABLA1	19
	TABLA2	20
	TABLA3	21
	TABLA4	22
Global	HIGH Q	0
	SLAP	1
	SCRCH1	2
	SCRCH2	3
	STICKS	4
	SQRCLK	5
	MTRCLK	6
	MTRBELL	7
	TAMBRIN	8

Category	AbsNo	No.
Global	VIBSLAP	9
	HIBONGO	10
	LOBONGO	11
	MTHICNG	12
	HICNG1	13
	HICNG2	14
	LOCNG	15
	HITIMBA	16
	LOTIMBA	17
	HIAGOGO	18
	LOAGOGO	19
	CABASA	20
	MARACAS	21
	WHISL1	22
	WHISL2	23
	GUIROS	24
	GUIROL	25
	CLAVES	26
	WDBLKH	27
	WDBLKL	28
	MTCUICA	29
	OPCUICA	30
	MTTRAGL	31
	OPTRAGL	32
	SHAKER	33
	JGBELL	34
	BELLTR	35
	CSTNET	36
	MTSRDO	37
	OPSRDO	38
SFX	FLITSWP	0
	GAMELAN	1
	BASSSLD	2
	BELL	3
	OODAIKO	4
	CUDAIKO	5
	OEDO	6
	TEMPLE	7
	MOKUGYO	8
	CLOCK	9
	UFO	10
	D-CLOSE	11
	D-OPEN	12
	KISHIMI	13
	SLIDING	14
	ENGINE	15
	SONAR	16
	SPACE	17
	SQENCE	18
	MAJOR7	19
	MINOR7	20

プリセットパターンリスト

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
DemoPattern	0	ROCK	0	0	120
	1	HARDROK	23	1	120
	2	RnB	26	5	138
	3	POP	44	0	120
	4	FUNK	19	2	112
	5	HIP	32	7	98
	6	BEATBOX	11	9	84
	7	HOUSE	36	7	120
	8	FUSION	48	4	124
	9	DnB	33	1	150
	10	BLUS	25	4	120
	11	BRUSH	42	3	120
	12	JAZZ	41	3	120
	13	AFRO	64	5	123
	14	MIDEAST	65	5	122
	15	8BEAT01	0	1	--
	16	8BEAT02	0	5	--
	17	8BEAT03	0	1	--
	18	8BEAT04	1	0	--
	19	8BEAT05	1	0	--
	20	8BEAT06	1	0	--
	21	8BEAT07	1	0	--
	22	8BEAT08	2	1	--
	23	8BEAT09	2	1	--
	24	8BEAT10	2	1	--
	25	8BEAT11	2	1	--
	26	8BEAT12	57	0	--
	27	16BEAT1	54	0	--
	28	16BEAT2	54	0	--
	29	16BEAT3	54	0	--
	30	16BEAT4	54	0	--
	31	16BEAT5	55	0	--
	32	16BEAT6	55	1	--
	33	16BEAT7	55	1	--
	34	16BEAT8	57	0	--
	35	16BEAT9	57	0	--
	36	ROCK01	4	1	120
	37	ROCK02	4	1	140
	38	ROCK03	4	1	107
	39	ROCK04	19	1	136
	40	ROCK05	19	1	120
	41	ROCK06	19	1	115

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
	42	ROCK07	19	1	117
	43	ROCK08	5	1	117
	44	ROCK09	50	1	120
	45	ROCK10	28	1	136
	46	ROCK11	28	1	112
	47	ROCK12	28	1	140
	48	ROCK13	7	1	120
	49	ROCK14	10	1	120
	50	ROCK15	1	1	120
	51	ROCK16	2	1	120
	52	ROCK17	53	0	116
	53	ROCK18	4	1	92
	54	ROCK19	53	0	96
	55	ROCK20	53	0	96
	56	ROCK21	27	1	137
	57	ROCK22	27	1	112
	58	ROCK23	27	1	103
	59	ROCK24	27	1	120
	60	ROCK25	26	1	99
	61	ROCK26	26	1	96
	62	ROCK27	26	1	132
	63	ROCK28T	2	1	120
SONG	64	ROCK1VA	0	0	120
	65	ROCK1FA	0	0	120
	66	ROCK1VB	0	0	120
	67	ROCK1FB	0	0	120
SONG	68	ROCK2VA	49	1	110
	69	ROCK2FA	49	1	110
	70	ROCK2VB	49	1	110
	71	ROCK2FB	49	1	110
SONG	72	ROCK3VA	25	4	124
	73	ROCK3FA	25	4	124
	74	ROCK3VB	25	4	124
	75	ROCK3FB	25	4	124
SONG	76	ROCK4VA	0	0	130
	77	ROCK4FA	0	0	130
	78	ROCK4VB	0	0	130
	79	ROCK4FB	0	0	130
	80	ROCK4BR	0	0	130
	81	HRK 01	49	1	130
	82	HRK 02	49	1	113
	83	HRK 03	10	1	96

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
	84	HRK 04	4	1	120
	85	HRK 05	52	1	121
	86	HRK 06	24	1	136
	87	HRK 07	59	1	120
SONG	88	HRK 1VA	49	1	120
	89	HRK 1FA	49	1	120
	90	HRK 1VB	49	1	120
	91	HRK 1FB	49	1	120
SONG	92	HRK 2VA	53	1	115
	93	HRK 2FA	53	1	115
	94	HRK 2VB	53	1	115
	95	HRK 2FB	53	1	115
	96	MTL 01	24	1	98
	97	MTL 02	24	1	103
	98	MTL 03	24	1	112
	99	MTL 04	59	1	150
SONG	100	MTL 1VA	23	5	128
	101	MTL 1FA	23	5	128
	102	MTL 1VB	23	5	128
	103	MTL 1FB	23	5	128
	104	THRS01	21	1	135
	105	THRS02	21	1	186
	106	PUNK01	7	1	160
	107	PUNK02	7	0	128
	108	TP 1VA	21	1	129
	109	TP 1FA	21	1	129
	110	TP 1VB	21	1	129
	111	TP 1FB	21	1	129
	112	POP 01	48	0	142
	113	POP 02	0	0	108
	114	POP 03	44	0	120
	115	POP 04	48	0	112
	116	POP 05T	35	5	80
	117	POP 06	26	0	100
	118	POP 07	43	4	117
	119	POP 08	7	4	120
	120	POP 09	18	0	120
	121	POP 10	18	0	120
	122	POP 11T	55	0	140
SONG	123	POP 1VA	44	1	126
	124	POP 1FA	44	1	126
	125	POP 1VB	44	1	126
	126	POP 1FB	44	1	126
SONG	127	POP 2VA	48	4	134
	128	POP 2FA	48	4	134
	129	POP 2VB	48	4	134

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
SONG	130	POP 2FB	48	4	134
SONG	131	POP 3VA	44	1	120
	132	POP 3FA	44	1	120
	133	POP 3VB	44	1	120
	134	POP 3FB	44	1	120
	135	RnB 01	49	5	138
	136	RnB 02	9	0	100
	137	RnB 03	7	1	120
	138	RnB 04	6	0	168
	139	RnB 05	9	2	100
	140	RnB 06	17	0	120
	141	RnB 07	9	0	92
	142	RnB 08	9	0	116
	143	RnB 09	20	2	104
SONG	144	RnB 1VA	9	7	130
	145	RnB 1FA	9	7	130
	146	RnB 1VB	9	7	130
	147	RnB 1FB	9	7	130
	148	FUNK01	16	2	112
	149	FUNK02	19	2	120
	150	FUNK03	16	2	112
	151	FUNK04	18	4	98
	152	FUNK05	20	0	94
	153	FUNK06	16	0	92
	154	FUNK07	18	0	99
	155	FUNK08	19	5	112
	156	FUNK09	20	5	125
	157	FUNK10	16	0	92
	158	FUNK11	16	0	110
SONG	159	FUNK1VA	16	2	120
	160	FUNK1FA	16	2	120
	161	FUNK1VB	16	2	120
	162	FUNK1FB	16	2	120
SONG	163	FUNK2VA	19	0	118
	164	FUNK2FA	19	0	118
	165	FUNK2VB	19	0	118
	166	FUNK2FB	19	0	118
	167	HIP 01	36	7	98
	168	HIP 02	36	5	91
	169	HIP 03	35	3	88
	170	HIP 04	32	5	96
	171	HIP 05	36	9	112
	172	HIP 06	36	5	112
	173	HIP 07	31	7	103
	174	HIP 08	29	0	92
	175	HIP 09	34	5	99

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
	176	HIP 10	33	9	85
	177	HIP 11	36	7	96
	178	HIP 12	36	7	116
	179	HIP 13	31	5	148
	180	HIP 14	36	5	107
	181	HIP 15	32	3	120
	182	HIP 16	31	7	98
	183	HIP 17	31	7	102
	184	HIP 18	20	5	99
	185	HIP 19	34	7	91
	186	HIP 20	34	6	88
	187	HIP 21	30	7	88
	188	HIP 22	30	4	136
SONG	189	HIP 1VA	33	7	96
	190	HIP 1FA	33	7	96
	191	HIP 1VB	33	7	96
	192	HIP 1FB	33	7	96
	193	HIP 1VC	33	7	96
	194	HIP 1VD	33	7	96
SONG	195	HIP 2VA	29	4	110
	196	HIP 2VB	29	4	110
	197	HIP 2FB	29	4	110
	198	HIP 2VC	29	4	110
	199	HIP 2VD	29	4	110
SONG	200	HIP 3VA	29	5	112
	201	HIP 3VB	29	5	112
	202	BEATBX1	12	9	88
	203	BEATBX2	13	9	99
	204	BEATBX3	14	9	102
	205	BEATBX4	15	9	112
	206	DANCE1	35	5	-
	207	DANCE2	34	0	111
	208	DANCE3	29	7	102
	209	DANCE4	34	5	120
	210	DANCE5	29	6	180
	211	DANCE6	35	7	103
	212	DANCE7	34	7	120
SONG	213	DANC1VA	29	7	110
	214	DANC1FA	29	7	110
	215	DANC1VB	29	7	110
	216	DANC1FB	29	7	120
SONG	217	DANC2VA	35	7	120
	218	DANC2FA	35	7	120
	219	DANC2VB	35	7	120
	220	DANC2FB	35	7	120

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
	221	HOUSE1	35	9	126
	222	HOUSE2	35	7	120
	223	HOUSE3	35	5	120
SONG	224	HOUS1VA	35	7	120
	225	HOUS1FA	35	7	120
	226	HOUS1VB	35	7	120
	227	HOUS1FB	35	7	120
	228	TECH01	33	9	148
	229	TECH02	33	10	125
	230	TECH03	33	7	125
	231	TECH04	33	4	160
	232	TECH05	33	3	164
	233	TECH06	35	6	118
	234	TECH07	56	7	140
	235	TECH08	31	7	136
	236	TECH09	33	7	119
	237	TECH10	29	6	127
SONG	238	TECH1VA	33	7	135
	239	TECH1FA	33	7	135
	240	TECH1VB	33	7	135
	241	TECH1FB	33	7	135
	242	FUS 01	58	2	120
	243	FUS 02	47	0	113
	244	FUS 03	59	1	105
	245	FUS 04	55	1	120
	246	FUS 05	58	5	120
	247	FUS 06	16	0	120
	248	FUS 07	58	0	94
SONG	249	FUS 1VA	55	2	110
	250	FUS 1FA	55	2	110
	251	FUS 1VB	55	2	110
	252	FUS 1FB	55	2	110
SONG	253	FUS 2VA	54	0	124
	254	FUS 2FA	54	0	124
	255	FUS 2VB	54	0	124
	256	FUS 2FB	54	0	124
SONG	257	FUS 3VA	57	4	118
	258	FUS 3FA	57	4	118
	259	FUS 3VB	57	4	118
	260	FUS 3FB	57	4	118
SONG	261	INDT1VA	24	6	134
	262	INDT1FA	24	6	134
	263	INDT1VB	24	6	134
	264	INDT1FB	24	6	134
	265	DnB 01	38	0	150

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
	266	DnB 02	56	9	150
	267	DnB 03	29	9	144
	268	DnB 04	31	9	154
	269	DnB 05	36	9	154
SONG	270	DnB 1VA	56	7	150
	271	DnB 1FA	56	7	150
	272	DnB 1VB	56	7	150
	273	DnB 1FB	56	7	150
	274	TRIP01	45	9	120
	275	TRIP02	45	5	75
	276	TRIP03	45	9	97
	277	TRIP04	48	7	101
	278	AMB 01	35	5	106
	279	AMB 02	33	5	98
	280	AMB 03	45	5	157
	281	AMB 04	9	3	89
SONG	282	AMB 1VA	9	5	114
	283	AMB 1FA	9	5	114
	284	AMB 1VB	9	5	114
	285	AMB 1FB	9	5	114
	286	BALD01	57	5	76
	287	BALD02	58	5	75
	288	BALD03	58	5	65
	289	BALD04	25	5	65
	290	BALD05	25	5	108
	291	BALD06	25	5	99
	292	BALD07	4	5	80
	293	BALD08	25	0	75
	294	BALD09	58	0	110
	295	BALD10	25	5	105
	296	BALD11T	26	0	112
SONG	297	BALD1VA	25	5	96
	298	BALD1FA	25	5	96
	299	BALD1VB	25	5	96
	300	BALD1FB	25	5	96
	301	BLUSE01	7	0	72
	302	BLUSE02	17	0	120
	303	BLUSE03	25	0	111
	304	BLUSE04	0	0	91
	305	BLUSE05	25	4	105
SONG	306	BLUS1VA	7	5	136
	307	BLUS1FA	7	5	136
	308	BLUS1VB	7	5	136
	309	BLUS1FB	7	5	136
	310	CNTRY01	57	0	-
	311	CNTRY02	48	0	120

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
	312	CNTRY03	56	0	120
	313	CNTRY04	0	4	95
	314	CNTRY05	51	0	115
SONG	315	CNTR1VA	51	0	118
	316	CNTR1FA	51	0	118
	317	CNTR1VB	51	0	118
	318	CNTR1FB	51	0	118
	319	BRUSH1	39	3	120
	320	BRUSH2	39	3	120
	321	BRUSH3	40	3	120
	322	BRUSH4	41	3	120
	323	JAZZ01	39	3	102
	324	JAZZ02	7	3	72
	325	JAZZ03	38	3	111
	326	JAZZ04	39	3	92
	327	JAZZ05	40	3	105
	328	JAZZ06	0	0	136
SONG	329	JAZZ1VA	41	3	136
	330	JAZZ1FA	41	3	136
	331	JAZZ1VB	41	3	136
	332	JAZZ1FB	41	3	136
	333	SHFL01	7	4	125
	334	SHFL02	51	4	120
	335	SHFL03	51	1	122
	336	SHFL04	23	0	120
	337	SHFL05	54	1	120
SONG	338	SHFL1VA	7	4	115
	339	SHFL1FA	7	4	115
	340	SHFL1VB	7	4	115
	341	SHFL1FB	7	4	115
	342	SKA 01	44	4	160
	343	SKA 02	44	5	1441
	344	SKA 03	44	4	160
	345	SKA 04	44	4	144
	346	REGGAE1	63	5	132
	347	REGGAE2	63	2	161
	348	REGGAE3	63	5	129
	349	REGGAE4	63	5	150
SONG	350	REGG1VA	63	5	132
	351	REGG1VB	63	5	132
	352	REGG1FA	63	5	132
	353	REGG1FB	63	5	132
	354	AFRO01	18	0	123
	355	AFRO02	60	4	98
	356	AFRO03	60	1	115
	357	AFRO04	18	0	11

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
	358	AFRO05	64	0	106
	359	AFRO06	64	0	92
	360	AFRO07	64	0	116
SONG	361	AFRO1VA	60	0	107
	362	AFRO1FA	60	0	107
	363	AFRO1VB	60	0	107
	364	AFRO1FB	60	0	107
	365	LATIN01	60	0	116
	366	LATIN02	61	0	130
	367	LATIN03	62	5	118
	368	LATIN04	61	0	88
	369	LATIN05	60	4	109
	370	LATIN06	7	0	150
	371	LATIN07	61	7	141
	372	LATIN08	61	3	104
	373	LATIN09	60	0	100
	374	LATIN10	60	0	78
	375	LATIN11	7	5	109
SONG	376	LATN1VA	7	5	126
	377	LATN1FA	7	5	126
	378	LATN1VB	7	5	126
	379	LATN1FB	7	5	126
SONG	380	LATN2VA	61	0	112
	381	LATN2FA	61	0	112
	382	LATN2VB	61	0	112
	383	LATN2FB	61	0	112
	384	MIDEST1	65	5	122
	385	MIDEST2	65	5	122
	386	MIDEST3	65	5	112
SONG	387	MIDE1VA	65	5	118
	388	MIDE1FA	65	5	118
	389	MIDE1VB	65	5	118
	390	MIDE1FB	65	5	118
	391	TURKSH1	65	0	100
	392	TURKSH2	65	0	100
	393	AFRICA1	64	0	89
	394	AFRICA2	64	0	95
	395	AFRICA3	64	0	108
	396	AFRICA4	64	0	120
	397	INDIAN1	66	0	120
	398	INDIAN2	66	0	100
	399	COUNT	46	0	--
	400	INTRO01	44	1	--

	No.	Name	DrKit	BassPG	BPM
	401	INTRO02	1	0	--
	402	INTRO03	49	1	--
	403	INTRO04	2	0	--
	404	INTRO05	3	0	--
	405	INTRO06	0	0	--
	406	INTRO07	0	0	--
	407	INTRO08	7	4	--
	408	INTRO09	16	2	--
	409	INTRO10	1	0	--
	410	INTRO11	9	7	--
	411	INTRO12	41	3	--
	412	INTRO13	39	0	--
	413	INTRO14	7	5	--
	414	INTRO15	61	5	--
	415	INTRO16	53	7	--
	416	ENDING1	0	0	--
	417	ENDING2	16	2	--
	418	ENDING3	10	2	--
	419	ENDING4	7	4	--
	420	ENDING5	33	7	--
	421	ENDING6	43	1	--
	422	ENDING7	61	5	--
	423	ENDING8	43	3	--
	424	ENDING9	7	5	--
	425	ENDNG10	9	7	--
	No.	Name	DrKit	BassPG	PAD#
	426	GRVARP1	-	8	PAD2
	427	GRVARP2	-	8	PAD4
	428	GRVBAS1	-	0	PAD13
	429	GRVBAS2	-	1	PAD9
	430	GRVBAS3	-	4	PAD12
	431	GRVBAS4	-	2	PAD11
	432	GRVPRC1	60	-	PAD6
	433	GRVPRC2	64	-	PAD10
	434	GRVDRM1	22	-	PAD1
	435	GRVDRM2	18	-	PAD5
	436	GRVDRM3	35	-	PAD7
	437	GRVDRM4	0	-	PAD8
	438	GRVSNFL	0	-	PAD3
	439	ALLMUTE	-	-	--

Preset Song PAD パラメーター

No.0	RCK TMP	
Pattern	ROOT	Next
407	E	P02
64	A	P01
64	E	P02
64	B	P03
65	E	F06
66	A	P05
66	E	P06
66	B	P07
67	E	F02
0	E	P09
80	G	F02
0	F	P11
416	E	Stp

No.3	HRK TMP	
Pattern	ROOT	Next
403	A	P02
88	D	P01
88	A	P02
88	E	P03
89	A	F06
90	D	P05
90	A	P06
90	E	P07
91	A	F02
70	E	P09
418	G	P02
70	F	P11
418	A	stp

No.6	JZZ TMP	
Pattern	ROOT	Next
411	F#	P02
329	D#	P01
329	F#	P02
329	F	P03
330	F#	F06
331	D#	P05
331	F#	P06
331	F	P07
332	F#	F02
322	D#	P09
322	F#	P10
322	E	F11
423	F#	stp

No.9	RLL TMP	
Pattern	ROOT	Next
400	A	P02
131	D	P01
131	A	P02
131	E	P03
132	A	F06
133	D	P05
133	A	P06
133	E	P07
134	A	F02
123	D	P09
124	A	F02
123	E	P11
421	A	stp

No.1	FNK TMP	
Pattern	ROOT	Next
408	D	P02
159	G	P01
159	D	P02
159	A	P03
160	D	F06
161	G	P05
161	D	P06
161	A	P07
162	D	F02
148	D	P11
417	D	P02
148	G	P09
417	D	stp

No.4	LTN TMP	
Pattern	ROOT	Next
414	G	P02
376	A#	P01
376	G	P02
376	C	P03
377	G	F06
379	A#	P05
378	G	P06
379	C	P07
379	G	F02
375	F	P09
377	G	F12
375	G	P11
422	G	stp

No.7	RnB TMP	
Pattern	ROOT	Next
410	F#	P02
144	A	P01
144	F#	P02
144	B	P03
145	F#	F06
146	A	P05
146	F#	P06
146	B	P07
147	F#	F02
144	E	P09
145	B	F11
419	F#	P00
419	F#	stp

No.2	HIP TMP	
Pattern	ROOT	Next
415	E	P02
189	E	P01
189	E	P02
189	E	P03
190	E	F06
191	E	P05
191	E	P06
191	E	P07
192	E	F02
193	E	P09
190	E	F02
194	E	P11
420	E	stp

No.5	SHL TMP	
Pattern	ROOT	Next
405	C	P02
338	D	P01
338	C	P02
338	D#	P03
339	C	F06
340	D#	P05
340	C	P06
340	F	P07
341	D	F02
333	C	P09
333	F	P10
333	D#	P11
419	C	stp

No.8	BLS TMP	
Pattern	ROOT	Next
413	E	P02
306	A	P01
306	E	P02
306	B	P03
307	E	F06
308	A	P05
308	E	P06
308	B	P07
309	E	F02
306	D	P11
307	D	F02
306	G	P09
424	E	stp

MIDIインプリメンテーション

ZOOM Corporation TOKYO, JAPAN

1. Recognized Messages

Status	1st	2nd	Description	
8nH	kk	vv	Note Off	kk: note number vv: velocity will be ignored
9nH	kk	00H	Note Off	kk: note number
9nH	kk	vv	Note On	kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume	vv: volume value
BnH	0BH	vv	Channel Expression	vv: expression value
BnH	78H	xx	All Sounds Off	
BnH	7BH	xx	All Notes Off	
CnH	pp		Program Change	pp: program number (See Note 1)
EnH	ll	hh	Pitch Bend Change	hhll: pitch bend value
F2H	sl	sh	Song Position Pointer	shsl: song position (See Note 2)
F3H	ss		Song Select	ss: song number 0-99
F8H			Timing Clock	
FAH			Start	
FBH			Continue	
FCH			Stop	

NOTE: n = MIDI Channel Number (0000 - 1111)

1. Relationship between Program Numbers and Kit Numbers are assigned as "Kits and Program List" attached.
2. SongPositionPointer for a pattern , new location is wrapped around the bar length of the pattern.
3. Note On messages can be recorded into a pattern.

2. Transmitted Messages

NONE.

3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

MIDIインプリメンテーションチャート

[MultiTrack Rhythm Machine] Date : 30.Nov.,2004
Model RhythmTrak RT-223 MIDI Implementation Chart Version :1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default		1-16	Memorized
Channel Changed		1-16	
Mode Default		3	
Messages			
Altered	**********		
Note Number | True voice	**********	0-127	
Velocity Note ON		o	
Note OFF		x	
After Key's		x	
Touch Ch's		x	
Pitch Bend		o	
Control Change		7	Volume
		11	Expression
		120	All Sounds Off
Prog Change | True #	**********	o 0-127	
System Exclusive		x	
System | Song Pos		o	
Song Sel		o	
Common | Tune		x	
System | Clock		o	
Real Time | Commands		o	
Aux | Local ON/OFF		x	
All Notes OFF		o	
Mes- | Active Sense		x	
sages | Reset		x	
Notes No messages will be transmitted.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

株式会社ズーム
〒101-0032
東京都千代田区岩本町2-11-2　イトーピア岩本町二丁目ビル2階
ホームページ　http://www.zoom.co.jp

RT-223-5010-4